TIPS: TLOZ FOUR SWORDS ◆ SPIDER-MAN 2

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

SRS STREET RACING SYNDICATE

Entra al mundo del TUNNING

Lo nuevo en GCN

Def Jam Fight for NY

T3: The Redemption

Madden NFL 2005

Catwoman

PÓSTER KIRBY • SRS

NINTENDO POWER

NCAA FOOTBALL 2005

HAMTARO HAM-HAM GAMES

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Precio $22.00 M.N.

0 10722 58163 3 09

Año 13 No 9 Exhibir hasta 26/09/2004

SUMARIO





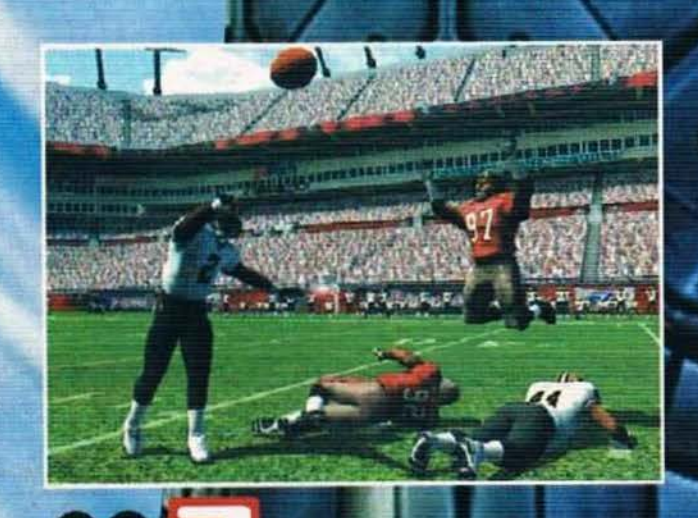
77



50

TIPS

ESTE MES REVISAMOS



38

NINTENDO POWER

PÓSTER



CATWOMAN™

¿Heroína, villana o justiciera? Patience Phillips descubre por error una conspiración farmacéutica que le cuesta la vida... Pero renace como Catwoman, con habilidades sobrehumanas que usará para resolver el misterio detrás de su asesinato.

Página 80











Año XIII No. 9 Septiembre 2004

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Ma. Eugenia Martínez

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Angel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinoso

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 9. Fecha de publicación: Septiembre 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4843, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-00. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Suscripciones: Tel: (571) 349-2211 ext. 150 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 541-5690; suscripcionescol@editorial.televisa.com.mx. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454.o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Publicada por Editorial Televisa International, S.A. Oficina de Ventas: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

EDITORIAL

¡Llegamos a septiembre!, mes en que celebramos el 194 aniversario de la independencia de nuestro México lindo y querido, pero eso no es todo, también es un número muy especial para la revista, ya que hemos hecho varios cambios para ofrecerte una lectura más ágil y entretenida. Muchos de éstos son en cuanto a la estructura y organización de los artículos, pero pronto verás nuevas secciones que refrescarán el concepto de Club Nintendo.

Abróchate el cinturón y pisa el acelerador hasta el fondo porque en esta edición arrancaremos con **Street Racing Syndicate**, un gran título de carreras clandestinas donde no necesitas licencia para conducir los mejores autos del mundo y que es competencia directa del impresionante juego **Need for Speed Underground 2** de EA. ¿Quieres autos veloces, fortuna y bellas mujeres? Entérate de todos los detalles en el artículo de portada de esta edición.

También recorreremos las calles de Manhattan con los tips de **Spider-Man 2** y ayudaremos a Link a resolver los misterios de Hyrule en **The Legend of Zelda: The Four Swords Adventure**. Y para que comiences bien la nueva temporada de la NFL, te presentamos un análisis completo de **Madden NFL 2005** y **NCAA Football 2005**, ambos para Nintendo GameCube. ¡Iniciemos!

No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com, o vía correo tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210, México D.F.



METROID PRIME

BONUS BUNDLE
EDICIÓN LIMITADA



¡Incluye el juego Metroid Prime y un bonus disc de Metroid Prime 2 Echoes!



NINTENDO GAMECUBE™

El nuevo sistema de Nintendo conserva su nombre original, pero con otro *look*

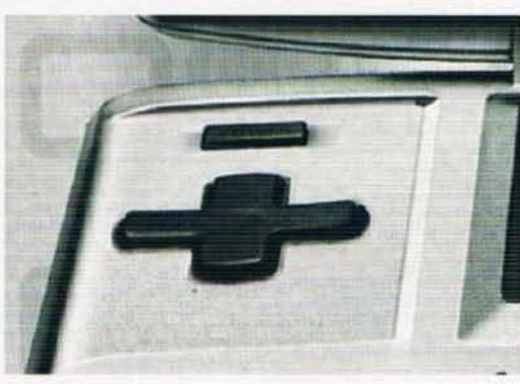


Después de varios meses, por fin tenemos las imágenes oficiales del diseño final, así como el nombre y logo del Nintendo DS. El diseño cambió con respecto al presentado en nuestro reporte del E3, la base viene en color negro y la parte superior, en platino.

El tamaño del sistema se redujo un poco, ahora es más delgado y estilizado —luce realmente bien—. Algunos botones cambiaron de posición para que se ajusten mejor a tu mano y todos los juegos se escucharán en estéreo con o sin audífonos.



El nombre no cambió, seguirá llamándose Nintendo DS, pero el logo se ve más moderno con colores sobrios.



¿Emocionado? Espera ver los juegos que estarán listos para el lanzamiento de esta nueva plataforma.



Phantasy Star Online Episode I & II Plus











Desde el año pasado, en Japón salió esta actualización de **Phantasy Star Online Ep. I & II** para el Nintendo GameCube, pero hace poco Sega decidió traerla a América. Este disco contiene mejoras de la versión original que actualmente se encuentra a la venta. También incluye varios minijuegos temporales descargables para tu Game Boy Advance, disponibles sólo a través de internet. En el modo *offline* podrás obtener varias armas, *items* y misiones que en la versión anterior eran exclusivas del modo *online*. Además, se han corregido algunos errores de programación para proteger a los usuarios en red, y así puedan jugar en línea con sus amigos sin problemas. Recuerda, para usarlo en internet necesitas de tu módem o adaptador de red para el Nintendo GameCube.

Si te consideras todo un fan de esta saga, no debes dejar pasar la oportunidad de tener este disco en tu creciente colección de videojuegos.

Nuevos héroes de Ubi

Ubisoft anunció la salida de un nuevo juego estilo aventura/RPG para el Game Boy Advance: **Advanced Guardian Heroes**. Este título, originalmente para el Sega Saturn, ahora aprovecha el poder del Game Boy Advance para hacer su regreso con muchas mejoras y varios extras. **AGH** ofrece, entre sus múltiples características, el modo *multiplayer* y, por tanto, la posibilidad de compartir esta aventura con tus amigos. Tendremos todos los detalles sobre este título muy pronto.



Vivendi Universal se divide en tres

Los problemas para esta compañía continúan y cada día se vislumbra un futuro más difícil para ellos, por lo que se han tomado medidas para tratar de salir a flote. Después del despido de empleados, algunos de los cuales pertenecían a uno de sus estudios más importantes, Sierra Studios, Vivendi Universal decidió dividirse en tres unidades regionales de negocios: Asia-Pacífico, Europa y Norteamérica. El objetivo de esta medida es mejorar las finanzas de la compañía y poder sacar avante los proyectos pendientes como **Star Craft: Ghost**.



Nintendo Street Team, todo un éxito



Ha sido todo un éxito la campaña publicitaria de Nintendo de este año conocida como "Nintendo Street Team", pues durante el verano 48 videojugadores tuvieron la oportunidad no sólo de jugar los más recientes títulos de la compañía, sino también de recibir un sueldo por ello. En seis ciudades distintas (Los Ángeles, Atlanta, Dallas, Chicago, Nueva York y Seattle), los equipos de ocho personas se presentaron en todos los eventos deportivos, musicales y ferias para mostrar lo nuevo de Nintendo. Además, realizaron otro tipo de actividades como visitar a niños en sus comunidades e incluso hasta cantar karaoke frente a miles de espectadores.



Ellos son algunos de los afortunados que formaron parte del divertido "Nintendo Street Team".

Tak 2, en camino

Créanlo o no, THQ se tomó muy en serio el desarrollo de la secuela de Tak 2 para el Nintendo GameCube y prueba de ello son las siguientes imágenes. Estas fotos muestran el progreso del trabajo de los programadores, que muestra las mejoras realizadas en comparación con la versión anterior. Aunque no se nota muy bien en las imágenes, te podemos decir que el nivel de detalle es mayor y los niveles son profundos; sin embargo, falta por ver cómo se desarrolla la trama. Te dejamos que juzgues por ti mismo los resultados obtenidos hasta el momento.





Baten Kaitos a la vuelta de la esquina

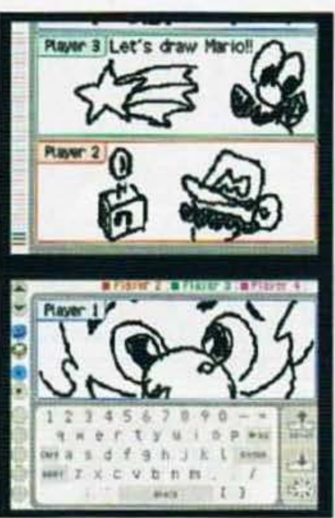
El segundo RPG exclusivo desarrollado por Namco, **Baten Kaitos**, llegará al Nintendo GameCube en un par de meses. Este juego tipo cartas te cautivará por su sorprendente historia y videos CG. A diferencia de **Tales of Symphonia**, este título está dirigido a una audiencia más adulta. Su fecha de salida es el próximo 16 de noviembre, aunque puede haber algún cambio de último minuto.

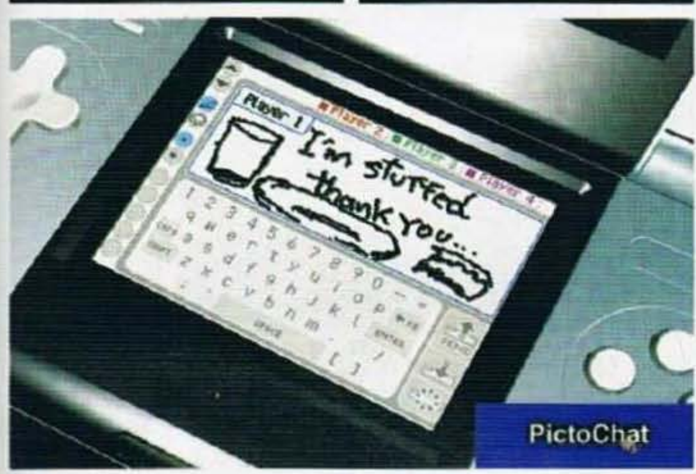












El Nintendo DS con acceso a internet

Como ya lo habíamos publicado, una de las características del nuevo Nintendo DS es que contará con un adaptador Wi-Fi para conectarse a las redes inalámbricas. Al respecto, Shigueru Miyamoto dijo que, con el software apropiado, el Nintendo DS podrá conectarse a internet y convertirse en una terminal, usando la red inalámbrica como las utilizadas por las laptop, aunque para la empresa de la gran "N", la prioridad será emplear esta particularidad del Nintendo DS para enlazar varios sistemas a la vez y mejorar la experiencia *multiplayer* de los usuarios. Ojalá algún desarrollador quiera aprovechar el potencial de la nueva consola portátil y nos dé la alegría de poder conectarnos a la web, aunque de seguro la conexión representará un gasto extra.

¿Se imaginan poder usar el Picto-Chat no sólo con tus amigos más cercanos, sino también con los que se encuentren en internet?

Sega y Triforce

Diseñado por Nintendo Namco y Sega, el sistema de arcadias Triforce, sobre el que corre F-Zero AX, pronto verá dos nuevos títulos por parte de Sega: **Key to Avalon 2** y **Virtua Striker 4**. El primero es un juego tipo Trading Card Game que ha tenido gran éxito en el Lejano Oriente, mientras que el segundo es la continuación de la popular saga de soccer. Por desgracia, no hay planes de ver estos juegos en las arcadias de nuestro país.

Si ya lo hubo antes, ¿por qué no otra vez?



Si recuerdan, hace ya varios años, dimos la noticia sobre una versión especial del Nintendo 64 color dorado; ahora, Nintendo ha puesto a la venta una edición limitada del GCN color Starlight Gold.

Al igual que con el N64, este sistema no estará disponible en nuestro continente, por lo que la única forma de conseguirlo será importándolo.

La recompensa de Mario







En Japón, Nintendo tiene un plan de recompensas llamado Club Nintendo, en el que acumulas puntos al comprar los productos de esta compañía. Una de las nuevas recompensas en su catálogo es un control de Mario para el Nintendo GameCube, que puedes conseguir por la cantidad de 500 puntos. El control tiene los colores azul y rojo con la M de Mario (al igual que su gorra) y funciona como cualquier otro. Es un *item* de colección que los fans del plomero seguro no dejarán pasar; por desgracia, este aditamento no llegará al continente americano.



PREVIO

The Lord of the Rings The Third Age



Electronic Arts

La trilogía de Tolkien ha cautivado a muchos fans alrededor del planeta por su excelente concepto, increíbles personajes y un enigmático universo que fascina a quienes gustamos de las aventuras épicas. En esta ocasión, tenemos una historia alterna a la de las tres películas, en la que deberás enfrentar peligros y personajes, algunos ya conocidos y otros nuevos. **The Third Age** no es un juego de aventuras, sino un **RPG** que promete varias horas de diversión, excitantes eventos e interacción entre los personajes y los escenarios —que, por cierto, están bien detallados—.

¿Recuerdas que el juego **Enter the Matrix** era una historia alterna a las cintas, pero que interactuaba con ellas? Pues así es **TTA**, aquí tú controlarás a varios personajes totalmente nuevos, incluidos magos, dwarfs, guerreros, etc. La trama y las acciones de este título se llegan a cruzar con los eventos de las películas, haciéndolo muy interesante, sobre todo para los fans de los filmes. No sólo puedes elegir a los "héroes del cuento", sino también tendrás que unirte, algunas veces, a las filas del mal y convertirte en uno de los seguidores del temible Sauron.

Un vasto mundo para explorar

Si quedaste sorprendido con los escenarios de los juegos anteriores de esta saga, ¡espera a que veas los de esta nueva aventura! Cada sitio está detallado increíblemente, con múltiples elementos clásicos y novedosos que le dan una profundidad especial. Puedes explorar todos los lugares a tu gusto, charlando con la gente, encarando enemigos y situaciones difíciles. En determinados casos, podrás abrir escenas ocultas, eventos paralelos y reunir más personajes a tu equipo para fortalecerlo. También puedes buscar armas legendarias y conseguir enormes cantidades de accesorios, armaduras y otros extras.



En The Third Age podrás jugar con algunos de los personajes que ya conoces y otros nuevos, checa la foto.



¡Tal parece que a los poderosos Trolls de las cavernas también les agrada Donkey Konga!

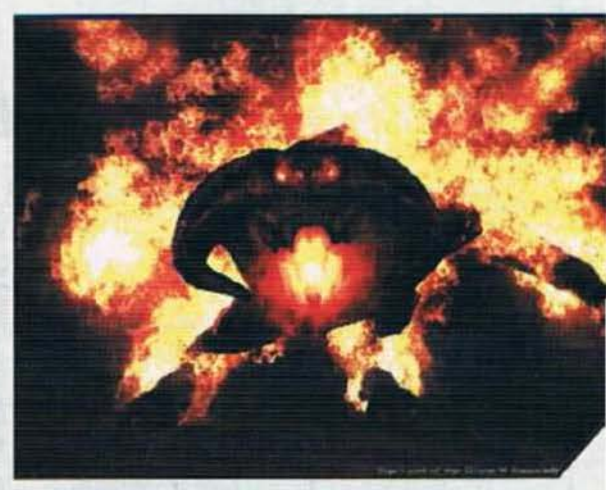
Al igual que en todo RPG, tu deber es explorar los vastos territorios de la Tierra Media, conocer diferentes personas, obtener armas y otros elementos para ayudarte en tus combates. Las batallas son impresionantes y necesarias para que tus personajes ganen experiencia y puedan subir de nivel, aumentando gradualmente su estatus. Claro, debes saber cuándo pelear o no, pues los enemigos y los monstruos de este maravilloso lugar son bastante fuertes y numerosos.

¡La Tierra Media como nunca la habías visto!



Si creías que ya habías luchado con los más feroces enemigos de Tierra Media, estás equivocado, ¡espera a que enfrentes a estos sere

Como ya te dijimos, en ocasiones deberás pelear al lado Aragorn, Gandalf, Frodo y los demás personajes de la s ga; pero también te verás forzado a atacarlos en divers encuentros, jurando lealtad al poderoso Sauron y a su ali do Saruman. Debido al excelente modo de batalla del ju go, te verás implicado en feroces enfrentamientos a cabal en ciertos momentos de la historia. Si eres un gran fan c mo nosotros de la épica saga de Tolkien, ¡no te puedes pe der esta asombrosa aventura!



En este juego encontrarás muchos personajes y lugares nuevos, pero otros te serán muy familiares porque se incluyen escenas de las tres películas dentro de la misma historia.

FIFA Soccer 2005



Electronic Arts

in duda, el deporte más popular del mundo es el futbol soccer, ¡y sería sensacional poder jugarlo n los mejores estadios del mundo, con todos los equipos y en la comodidad de tu casa! Electronic rts nos deleita con la versión más reciente de su afamado título del balompié, **FIFA Soccer 2005**, ue estamos seguros que mantendrá a los aficionados al borde de su asiento.

Desde las gradas, tu TV o dentro del campo

i jugaste las versiones anteriores de FIFA, sabrás que la acción de esta serie se disfruta mejor grais al excelente uso de la cámara. Los gráficos de este título están bien pulidos y puedes apreciaros en algunos detalles durante el desarrollo del partido. Cada jugador tiene varios movimientos y nimaciones fluidas para lograr un gran realismo y no sólo veas "robots jugando futbol".

La gente de EA puso gran énfasis a la respuesta de cada jugador. ¿Cuántas veces no te has quejado porque tú marcas una jugada o un pase y el personaje tarda un poco en realizarlo —lo cual incluso te llega a costar un gol—? Ahora no tendrás ese problema, pues la respuesta es inmediata, prácticamente mientras tú marcas el movimiento, el jugador lo va realizando. Cuando lo juegues, sentirás la diferencia entre FIFA Soccer 2005 y otros títulos de futbol, ¡te lo recomendamos!



l *gameplay* de FIFA ha sido mejorado de una manera sorrendente. Ahora podrás realizar jugadas más elaboradas y spectaculares para lograr goles dignos de repetición.



Los jugadores que ya tienen experiencia en este tipo de partidos sentirán también cómo fueron mejorados los valores físicos del juego. Ahora el balón es más real.

Las animaciones son muy buenas, cada movimiento está detallado para acentuar el sentimiento de realismo del juego.

Mega Man Zero 3

GAME BOY ADVANCE

Capcom

Una secuela más en la lista

Una de las cosas que más ha caracterizado a la serie de Mega Man no es la increíble acción, la profundidad de la trama, ni la originalidad del concepto, sino que aparecen numerosas secuelas de cada saga, hasta contar siempre más de cuatro. Y tal parece que Mega Man Zero seguirá la tradición, pues ésta es la tercera entrega de sus aventuras en Neo Arcadia. Más que una nueva historia de Zero, parece una actualización del juego.



Al igual que su predecesor, en MMZ3 tendrás las mismas habilidades y elementos para explorar todos los escenarios del juego. También hay chips e *items* para que Zero cumpla sus objetivos; y también introduce el sistema Parts Customization, que permite a los jugadores elegir piezas para las partes del cuerpo del reploide, con lo que mejora sus características, o bien, adquiere nuevas habilidades. Al ponerle nuevas partes, Zero podrá explorar lugares que antes no podía.

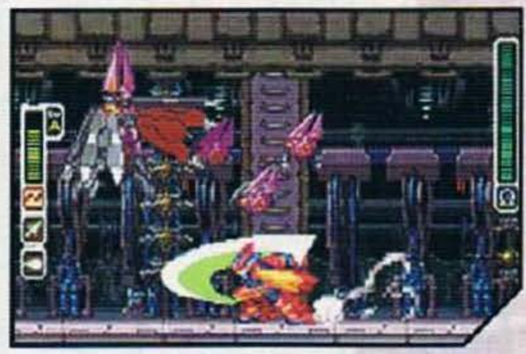
Este título ofrece toda la acción que tanto nos agrada a los fans de este universo de metal. El *gameplay* es bueno y te acostumbras rápidamente al control, sin importar que no hayas checado un Mega Man Zero. Hay diversos enemigos y personajes para interactuar y un gran nivel de reto. ¡Es un juego que no debes perderte!



Los escenarios contienen muchos elementos comunes en el universo de Mega Man, debes tener cuidado hasta de tu propia sombra, ¡todo puede ser algo peligroso!



Zero regresa a la acción listo para enfrentar a la legión de robots enemigos. El heroico reploide cuenta con sus disparos normales y su poderoso sable láser.



Los gráficos de este juego son buenos, hay muchos personajes diferentes y múltiples enemigos de gran tamaño que harán todo lo posible por destruirte.

Cada vez que publicamos un récord nuevo, siempre hay alguien que lo supera y eso nos da mucho gusto porque se logra una sana competencia para demostrar quién es el verdadero campeón en cada juego.

Nuevo Reto

09/04-01 TLOZ: Ocarina of Time
Enviado por Marvin Huerta

¡Consigue 200 Gold Skulltulas!

Ve a la entrada del Hyrule Castle hasta llegar a un árbol. Toca la "Song of Storms" para abrir un hueco, entra y deja a Link cerca del círculo blanco de salida. Golpea desde allí a la Skulltula y luego lanza el *boomerang* hacia el *token* y prepárate para salir inmediatamente. Si todo sale bien, el letrero, que normalmente aparece cuando se toma una Gold Skulltula, no se completará y al regresar a la cueva verás a la Skulltula de nuevo, lista para aumentar tus insignias hasta 200.

Respuesta a:
07/04-1 F-Zero GX

Para que veas que siempre es posible mejorar los tiempos, te presentamos las hazañas que nos envió Alejandro Muñoz Medina, ¿crees poder romperlos? Hazlo y envíanos tus fotos para que aparezcas en el próximo número.



Chapter 1: Captain Falcon Trains	0'57''164
Chapter 2: Goroh: The Vengeful Samurai	1'16'213
Chapter 3: High Stakes in Mute City	1'32''869
Chapter 4: Challenge of the Bloody Chain	1'58''792
Chapter 5: Save Jody!	0'39''064
Chapter 6: Black Shadows's Trap	2'39''147
Chapter 7: The F-Zero Grand Prix	2'52''436
Chapter 8: Secrets of the Champion Belt	3'23''162
Chapter 9: Finale: Enter the Creators	2'19''188

El Reto Club Nintendo

09/04-02 Bookworm /GBA

Un juego bastante bueno y poco conocido es **Bookworm**, una mezcla entre scrabble y sopa de letras que, a pesar de su simplicidad, logra entretenerte por un largo rato mientras formas palabras (en inglés) y avanzas de nivel. Te presentamos un reto interesante, ¡esperamos tus respuestas!



¿Tienes algún reto que quieras compartir? ¡Envíanoslo antes que alguien te gane!

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México D.F.

Recuerda que debes enviarlo en fotografía convencional (no aceptamos fotos digitales por correo electrónico) o en un video VHS o DVD. Cuando lo hagas, explica perfectamente en qué consiste tu reto y cómo lo conseguiste y si hay alguna condición específica para cumplirlo. ¡Suerte!



TUS PREGUNTAS A: MARIO

Todo este tiempo me la he pasado jugando Donkey Konga para demos trar que un plomero también tiene buen ritmo. Las horas transcurre como agua al jugar este título, pero antes de que se haga más tarde, to maré un ligero descanso para responder tus dudas existenciales.

Mari

¡Los cuatro mosqueteros!

¿Se puede jugar **The Legend of Zelda: Four Swords** para GameCube en modo *multiplayer* sin necesidad de cuatro Game Boy Advance? Y qué pasa si sólo lo quiero jugar de dos o tres, ¿podré hacerlo y quién controlaría a los Links restantes?

Luis Miguel Arispe Quijano
Campeche, Campeche

Al igual que en **Final Fantasy Crystal Chronicles,** necesitas forzosamente los Game Boy Advance para jugar en el modo *multiplayer*, es decir, si juegan dos personas, una debe usar el Game Boy y, si participan los cuatro, pues necesitarán tres GBA. Pero si estás solo, puedes jugar con un control normal de GameCube y serás tú quien controle a los otros Links. Hubiera sido genial no depender de los GBA, pero ni hablar, tal vez para la próxima.

Tengo una duda, ¿cómo se saca a Celebi en el Pokémon Crystal o Gold?

Valeria
Vía correo electrónico

Celebi es un Pokémon especial, como en su momento lo fue Mew, y sólo lo puedes tener en tu equipo si alguno de tus amigos te lo pasa a través del Cable Link. Si de plano estás muy desesperada, puedes recurrir al truculento Game Shark para obtener a Celebi con un simple código... Nosotros no recomendamos usar este accesorio, ¡pero la decisión es tuya!

¿Quieres dominar todos los secretos en **TLOZ: The Four Swords Adventures?** Checa los tips que te hemos preparado en esta edición.

Un día busqué en internet y me apareció una página que decía: "la próxima consola de Nintendo se llamará Revolution y saldrá en el 2005".

Andrés
Venezuela

Como sabes, toda consola tiene un nombre clave antes de dar a conocer el producto final, lo vimos con el Project Reality o Nintendo Ultra 64 (Nintendo 64), Dolphin (Nintendo GameCube) y ahora la consola de siguiente generación fue llamada N5 y luego Revolution, pero estamos seguros que el nombre final será totalmente diferente. Y no, no saldrá para el 2005. Se mostrará en el próximo E3, pero su lanzamiento oficial será en el año 2006.

Quizá parezca una pregunta trivial, pero, por favor, ayúdame Mario, ¿cuántos Djinni puedo juntar en el título **Golden Sun: The Lost Age** para Game Boy Advance?

Jorge M. Castillo
México, D.F.

Ninguna pregunta es trivial, mi estimado George, en **Lost Ages** hay un total de 72 Djinni, de los cuales 28 son del anterior **Golden Sun,** así que para tenerlos a todos reunidos, sólo debes transferir tu archivo de la primera aventura para conservar todos tus estatus, *items* y Djinnis.



La conectividad de nuevo nos brinda la oportunidad de agregar más personajes, en este caso, en **Mario Golf Advance Tour.**

Nuevos golfistas

¡Qué pasó amigos! Escuché que en el juego de **Mario Golf: Toadstool Tour** se puede sacar a Boo, Pety Piranha, Bowser Jr. y a Shadow Mario, ¿cómo puedo conseguirlos?

Christian Linares Sánchez
Hermosillo, Sonora

Para Boo consigue 50 Best Badges, para Bowser Jr. debes completar el Birdie Challenge (en todas sus modalidades); si quieres jugar con la planta piraña, debes completar los juegos alternos en todas sus dificultades y para Shadow Mario termina el Ring Shot Mode. Recuerda que si tienes el juego **Mario Golf Advance Tour** de Game Boy Advance, lo puedes conectar con la versión de Nintendo Game Cube para obtener nuevo personajes en el portátil.

Link, el fotógrafo

En **The Legend of Zelda: Th Wind Waker,** encontré un lu gar que se llama el "Ninter do Gallery Room" y necesit la Picto Box a colores para te ner acceso total a ese luga ¿Qué hago para obtenerla?

Carlos Guardad
Vía correo electrónic

¿Una cámara que tome foto en blanco y negro? Ya r nuestros abuelos las usan. es mejor equipar tu Picto Bo para que sus fotografías sea ¡a todo color! Para hacerlo ve a la tienda de fotos e Windfall Island y habla co el encargado (Lenzo), él nc tará tu cámara austera y t invitará a que recorras s tienda; sube por las escalera y observa sus trabajos. Re gresa con Lenzo, háblale y t pedirá que completes tre pruebas para ser su asistent ¡Hazlo de inmediato!, y ob tendrás el Joy Pendant. Aho ra, dirígete al Forest Heave y captura una Forest Farefl en una botella y entrégasela Lenzo, quien mejorará tu ca mara fotográfica para darl color a las imágenes.



¡Captura los mejores momentos!

En el juego **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** ya tengo todos lo objetos, pero me falta uno que es la cámara, ¿dónde la encuentro?

Axel89
Puebla, Puebla

Por lo general, a todos se les olvida recoger la cámara, pero para evitar este contratiempo, ve hacia el lado sur de la armería y pasa el cuarto de Ocelot. Allí encontrarás una puerta de nivel seis, ¡usa tu tarjeta de acceso!, entra y supera los obstáculos para tomar la cámara. Y por si te preguntabas "¿qué hago con la cámara?", puedes tomar algunas fotos de cualquier parte del juego, sálvalas en tu Memory Card para después verlas en el álbum de fotos del menú principal.

Resident Evil 4, ¿para el 2005?

Mario, las malas lenguas dicen que la compañía Capcom retrasó de nuevo la salida de **Resident Evil 4** hasta el próximo año, ¿podrías decirme si es cierto o no?

Rodolfo Ocampo
Argentina

Déjame adivinar... Otra vez internet es el causante de este predicamento, ¿qué raro, no? Bueno, al mal paso darle prisa. Hace poco, algunos sitios web de ventas cometieron la osadía de ponerle la fecha de febrero de 2005 a **Resident Evil 4**; la misma gente de Capcom nos comentó que el juego sigue firme para su fecha de lanzamiento a finales de este año, al menos para nosotros (América), porque los desdichados habitantes del viejo continente tendrán que esperarse hasta el 2005.



El terror invadirá nuestras pantallas a finales de este año con la cuarta entrega de la saga de **Resident Evil**, exclusivamente para el Nintendo GameCube.

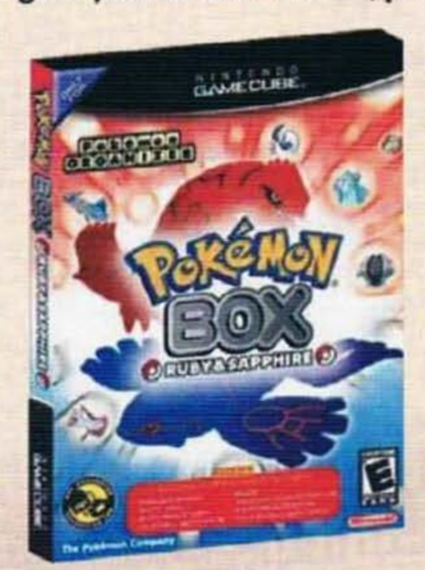
LA PREGUNTA DEL MES

Organiza tus Pokémon

¡Qué tal! Ojalá me puedan resolver esta duda: en la página de internet www.pokemoncenter.com aparece un disco para Nintendo GameCube y no sé si es un juego o no. Allí dice que se llama Pokémon Box y que sirve para almacenar Pokémon, yo creo que ustedes deben saber algo. Muchas gracias por su ayuda.

Carlos Sánchez
Vía correo electrónico

En el E3 2003 se presentó el Pokémon Box, un disco cuya única función es organizar y almacenar hasta 1500 Pokémon (Ruby, Sapphire, GreenLeaf o FireRed) —algo así como una megatarjeta de memoria—, por ello no se distribuyó en forma global; sin embargo, lo puedes adquirir directamente en la página que mencionas por la módica suma de 19.95 dólares. Incluye una tarjeta de memoria y un Game Boy Advance Link Cable que puedes usar con muchos otros juegos.



Tengo dudas acerca de las fechas de lanzamiento de los siguientes juegos: **Paper Mario 2** y **The Legend of Zelda: The Minish Cap**?

Roberto Enríquez
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Paper Mario 2 para Nintendo GameCube se estrenará a mediados del mes de octubre, mientras que **The Legend of Zelda: The Minish Cap** (GBA) no tiene fecha oficial, únicamente se sabe que estará listo para el 2005, quizá para el primer trimestre de dicho año.

Ya terminé más de siete veces el juego de **Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom** con los tres personajes y no sé cómo sacar a los dioses egipcios. ¿Qué puedo hacer?

Jesús A. Rubio Navarro
México, D.F.

¡Vaya! Se nota que eres un verdadero fan de la serie creada por Kazuki Takahashi. Para recompensarte, te diré cómo obtener a los míticos dioses egipcios, así que pon mucha atención: si quieres a "Eye of Ra", tan sólo derrota a Marik en Joey´s Story, para "Slifer´s Orb" termina Kaiba´s Story y, por último, para "Soul of Oblisk" concluye Yugi´s Story.

En el juego de Super Mario RPG para Super Nintendo, en el nivel del barco hundido, hay una parte en donde hay seis cubos con letras, ¿cuál es la palabra secreta?

José Ledesma
Vía correo electrónico

¡Qué pasó Pepe! Ésa es bastante sencilla y, como aquí estamos para ayudarte, ahí te va la respuesta. La palabra clave es "PEARLS". Ojalá que nuestro apoyo te sea útil para que en octubre disfrutes de **Paper Mario 2**.



¿Acaso hay un tercero?

En el juego **Capcom VS SNK 2 EO**, ¿cómo obtengo al tercer personaje secreto? Ya cuento con Shin Akuma y con Ultimate Rugal, pero me dicen que me falta uno.

Alan Motta Márquez
Vía correo electrónico

Mmm... es más fácil encontrar al eslabón perdido que al tercer personaje secreto de este juego, ¿por qué? La respuesta es sencilla: ¡no existe!, muchos creen que hay un tercero porque hay un rombo libre en la lista de personajes, pero ese espacio siempre estará desocupado. Así que no te martirices, mejor usa tus esfuerzos para hacer una puntuación interesante y envíanosla para publicarla en la sección Los Retos.

Lectura terrorífica

¿Sabes cómo o dónde puedo encontrar los libros de "Resident Evil"? Los he buscado por todas partes y no los encuentro en ninguna libería.

Alan Arellano
Vía correo electrónico

Estamos a poco tiempo de recibir otra entrega de Resident Evil para el Nintendo GameCube y la segunda película de los famosos zombis de Raccoon City. ¡Esta es una excelente oportunidad para prepararnos con algo de lectura, para no perder el hilo de la historia! El escritor S.D. Perry nos amplia el mundo de Umbrella en seis diferentes tomos (en inglés, nunca fueron traducidos al español) y los puedes conseguir directamente en la página de internet www.capcom.com. ¡Suerte en tu búsqueda!



¿Tienes dudas sobre RE? Los libros te despejarán algunas de ellas.

¡Zelda en pantalla doble!

¿Habrá algún **The Legend of Zelda** para el Nintendo DS en tercera dimensión?

Mario Abitia
Vía correo electrónico

Eiji Aonuma, director de algunos **títulos de Zelda**, comentó que sí habrá una versión para el DS, que contará con opción *multiplayer* para aumentar la diversión. Aún no se ha dicho si será una historia original o no, pero extraoficialmente se ha comentado que se planea lanzar una especie de adaptación de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Esperamos que sea algo diferente, ya que todos los fans de la serie deseamos nuevas aventuras del héroe de Hyrule y no sólo "refritos" poco creativos.

Los que ya compramos el juego de **Pokémon Colosseum** sin *bonus disk*, ¿cómo le hacemos para conseguir a Jirachi?

Astrid
Vía correo electrónico

¡Hola, Astrid! Por desgracia, el *bonus disk* es el único medio para conseguir al Pokémon Jirachi y, como era de esperarse, se agotó de inmediato en la preventa. Sólo tienes dos opciones: por un lado, preguntar a ver si alguno de tus amigos tiene el disco para que te obsequie al Pokémon especial; por el otro, si asistes al próximo EGS de la ciudad de México, allí regalaremos a Jirachi: The Wishmaker.



Lo bueno es que podrás jugar Mario Party Advanc en cualquier lugar, lo mal es que sólo es para dos jugadores simultáneos.

Mario, ya no han dicho nada sobre "Dead Phoenix", ¿acaso fue cancelado? Además, quiero decirte que su revista es la más *cool* de todas.

Francisco
Chile

Gracias por tus comentarios. Efectivamente, el quinteto exclusivo que anunció Capcom en el 2002 era formado por **Resident Evil 4**, "Dead Phoenix", **Product Number 03**, **Killer 7** y **Viewtiful Joe**, este último ya no tan exclusivo. Y en cuanto al juego que mencionas, lleva varios meses cancelado y en el olvido, aunque no dudo que hubiera quedado mucho mejor que P.N. 03, que por cierto es aburrido, monótono y muy lineal. De los cinco anunciados, sólo tendremos cuatro en nuestras manos.

Soy un fan de la serie de juegos Mario Party y mi pregunta es la siguiente: Ahora que Nintendo lanzará la versión para Game Boy Advance, ¿ya no saldrá en el GameCube otra secuela?

Luis Felipe Márquez
Guadalajara, Jalisco

La versión de Game Boy Advance es totalmente independiente a la serie de Nintendo GameCube y con ello quier decir que no porque veng **Mario Party Advance** no ha brá "Mario Party 6". De he cho, la nueva versión par Nintendo GameCube est anunciada oficialmente y s pretende usar un sensor d movimiento que vendrá a re volucionar la forma de diver tirse en la fiesta.

Las cartas y los correos elec trónicos, que aparecen en es tas páginas, han sido editado de su formato original par su mejor lectura.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga # 200(
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, D.F.
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tu dibujos en la revista (en l sección Galería), necesitas ha cerlos directamente en el so bre; haz tu mayor esfuerz para que tu dibujo gane el re conocimiento del mejor d mes. También puedes escr birnos a nuestro correo elec trónico: clubnin@clubninter domx.com, o a través d nuestra página de interne www.clubnintendomx.com.

Arte en sobre:
Augusto Pimentel, Edomex.
Eduardo García J., México
Alfredo Segura, México, D.I
Andrés Díaz, Chile
Omar Torres, Baja Californi
Byner Carrión, Costa Rica
Pedro Rodríguez, Querétarc
Marcia Ramos, Honduras

TOP 10

LOS MÁS RECOMENDABLES



1 *Street Racing Syndicate.* ¡Mucha velocidad y chicas sexies te esperan en este excelente juego de carreras! Ponte detrás del volante del auto que más te guste, píntalo, modifica su máquina, rotúlalo y corre de noche por las calles de las grandes ciudades como Los Ángeles y Miami en busca de dinero, fama y gloria. Sólo recuerda que el escapar de la policía no será nada sencillo.



2 *The Legend of Zelda: Four Swords.* Aunque ya tiene algunos meses en el mercado, la emoción de este título sigue dentro del gusto de todos los fans de la saga. Junta a tus amigos con sus respectivos Game Boy Advance y conéctenlos al Nintendo GameCube para usarlos como controles y vivir una experiencia multiplayer muy divertida, recuerda, también lo puedes terminar tú solo.



3 *Tales of Symphonia.* Si te gustan los RPG con una trama interesante, excelentes gráficos, menús de comandos simples, control fácil de manejar y música extraordinaria, no cabe duda que esta obra maestra de Namco es para ti. Disfruta de uno de los mejores juegos de este género en el Nintendo GameCube, con el que pasarás horas de diversión junto a sus valientes personajes.




4 *Astro Boy: Omega Factor.* Astro Boy, la creación más famosa de Osamu Tezuka, llega con una nueva aventura al Game Boy Advance. Este juego tipo 2D te lleva por varios niveles, donde podrás interactuar con otros personajes del mundo de Astro Boy. Usa todas las habilidades de este pequeño superhéroe como su superfuerza y rayos láser para vencer a todos los villanos que están causando caos y destrucción.



5 *Spider-Man 2.* Aunque el boom de la película ya terminó, este título sigue en el gusto de los videojugadores y no es para menos. El modo de juego es bastante bueno, los gráficos son sorprendentes y hasta cuenta con las voces de los actores que le dieron vida a los personajes de Marvel. Spider-Man 2 es una buena opción para agregar a tu colección de videojuegos.




6 *Metal Slug Advance.* Esta versión portátil del éxito clásico de arcadias Metal Slug te mantendrá con los dedos en constante movimiento. En cada una de las distintas escenas encontrarás enemigos armados hasta los dientes, rehenes que liberar y jefes que harán hasta lo imposible por detenerte. Si quieres pasar un buen rato, este juego de acción es muy recomendable.



7 *Terminator 3: The Redemption.* Sin duda, el mejor título de la saga de juegos de Terminator de todos los tiempos. Toma el control de Terminator (Arnold Schwarzenegger), busca las armas más poderosas y viaja por las calles de Los Ángeles o transpórtate a las ciudades del futuro, lugares plagados de máquinas que intentan eliminar a cada humano que se encuentran a su paso. Protege a John Connor y salva a la humanidad de su terrible destino.



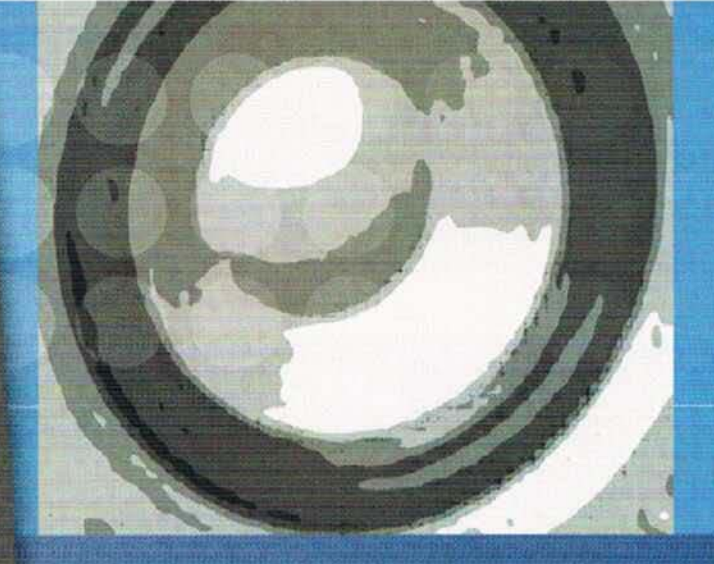
8 *WWE Day of Reckoning.* Golpes, agarres, llaves y toda la emoción de la WWE al alcance de tu control. No cabe duda que la lucha libre es uno de los deportes más aclamados por todos los videojugadores. Comienza tu carrera en las ligas menores y, poco a poco, ve ganando luchas hasta convertirte en el más imponente, despiadado e intrépido luchador de todos los tiempos y conquistar el gran campeonato.




9 *Splinter Cell: Pandora Tomorrow.* Tu objetivo es salvar al mundo del terrorismo y, para ello, deberás ayudar a Sam Fisher a pasar inadvertido por los distintos escenarios que hay. Con ayuda de la mejor tecnología del gobierno estadounidense, entra en las bases secretas de tus enemigos y estropea sus planes para acabar con la paz mundial. ¡Conecta tu Game Boy Advance a tu GCN para acceder a opciones exclusivas!




10 *Madden NFL 2005.* La emoción del futbol americano llega de nueva cuenta en la actualización de Madden NFL 2005 para el GCN. Puedes terminar toda la temporada regular, jugar un partido amistoso, revivir una final de "supertazón" o crear tu propio equipo para registrarlo en la NFL. En verdad, disfrutarás de lo mejor del emparrillado que existe en el mundo.



QHDD..

¿qué hay dentro de...

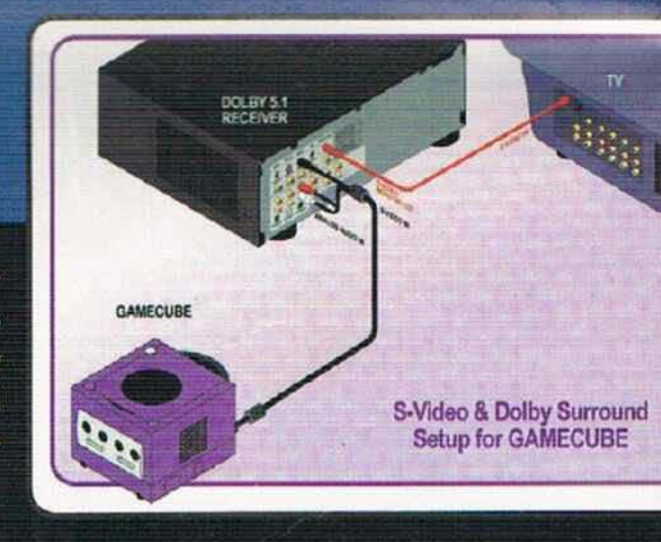
La importancia de saber escucha

Por Spot

¡Hola! ¿Cómo están? Aunque no siempre tengo la oportunidad de saludarlos (la verdad es que aquí, en la redacción, me la paso trabaje y trabaje, y juegue y juegue), de vez en cuando pudo darme la oportunidad de platicar temas de interés general para todos los videojugadores. En esta ocasión, veremos que dentro del sonido de tus juegos, en especial hablaremos de c aprovechar el sonido *surround* de tus juegos para el Ninte GameCube y qué necesitas para lograrlo.

En algunos de nuestros artículos, te decimos lo maravilloso que es el sonido de los juegos, lo impresionante que puede ser la música y lo mucho que la puedes disfrutar teniendo el equipo correcto, pero, ¿en realidad sabes lo que necesitas para gozar tus juegos en *surround*?

¿Qué es el sonido *surround*?



Una de las prácticas más comunes es el conectar el audio de tu consola a tu minicomponente, esto es correcto, finalmente, todos los juegos, desde el SNES hasta el GCN, proporcionan sonido estéreo y la verdad, en muchos casos, se escucha mejor de esta forma que al usar las propias bocinas del televisor, pero aun así, no puedes disfrutar del verdadero *surround* que proporciona tu juego favorito.

A partir del N64, varios cartuchos venían con Dolby Surround (como **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**) y en el GCN la mayoría de los títulos incluye audio Dolby Pro-Logic II, el cual sólo puede ser utilizado por aparatos mejor conocidos como Home Theaters (teatros en casa).

Algunos de los títulos que usan Dolby Pro-Logic II son: **Mario Sunshine**, **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, **Spider-Man 2** y **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**, entre otros.

Al escoger un Home Theater, tienes que ser cuidadoso porque hoy en día existen miles de marcas que se anuncian como la mejor opción, y por decir Dolby Surround, te hacen creer que podrás disfrutar todos tus juegos.

¿Qué quiere decir Dolby Pro-Logic II y Dolby Digital 5.1? Que son los dos tipos de sonido Dolby más utilizados. Dolby Digital 5.1 es el audio que se usa para proporcionar 5.1 canales de audio a través de un medio digital, tal como los DVD, sistemas de TV satelitales y otros medios. Los canales de audio son central, derecho, i quierdo, surround derecho y surroun izquierdo, el ".1" se usa para los sonid graves que se escuchan en el *subwoofe* Dolby Pro-Logic II —que es el que n importa— proporciona 5 canales de a dio por medio de transmisión análog (tus cables de A/V de tu N64 o GCN so un ejemplo). Este decodificador de aud puede darle a cualquier fuente de sonid estéreo, un efecto *surround* más ampl (hasta darle 5.1 canales de sonido s *rround*) y, claro, puede decodificar el aud Pro-Logic II de tus juegos de GCN.

Aunque ambos sistemas proporcionan cinco canales de audio, la mayoría de los programadores está usando Dolby Pro-Logic II en sus juegos, ya que este formato permite escuchar el juego en *surround* en tiempo real.

Hay que saber buscar

Cuando vayas a una tienda departamental, especializada o de autoservicio, no te vayas por el primer aparato que veas, por el más barato o por el que "te recomendó tu tío", tampoco te dejes llevar por una marca en especial, ya que puede no tener lo que necesitas.

Si vas a conectar tu Nintendo GameCube a un Home Theater, lo primero que debes buscar es el logo que diga Dolby Surround Pro-Logic II; si tiene Dolby Digital u otras cosas más, no importa, lo que debe de tener es este logo, ¡ojo! Si no dice Pro Logic II, no te sirve para nada, todos los sistemas de teatro en casa traen el tipo de audio que pueden decodificar.

Con esto en mente, ya puedes comenzar a ver las marcas. Por ahí hay muchos sistemas que incluyen un reproductor DVD, sonido Dolby Digital 5.1 y las bocinas, estos sistemas no te convienen. También hay otros baratisimos que se autodenominan útiles para escuchar el supersonido de tus juegos, esos ni de chiste los compres, pues en la gran parte de los casos usa tres canales de audio y no cinco.

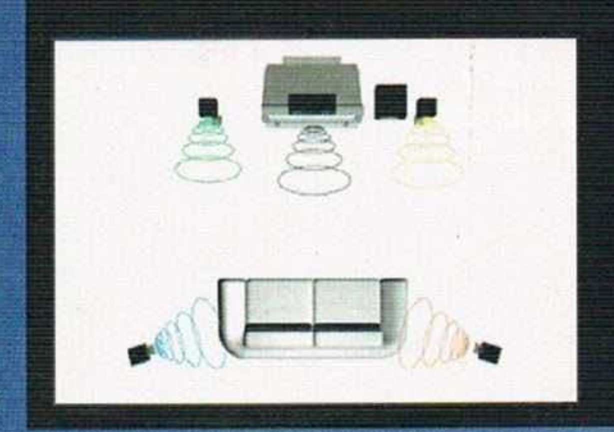
Hoy casi todas las marcas traen Dolby Pro-Logic II y Dolby Digital 5.1, al menos las de renombre. Cuando veas los distintos modelos, en algunos notarás que incluyen Dolby Digital 6.1 y lo más avanzados, 7.1; también hay Dolby DTS, Dolby Digital EX, Dolby Pro-Logic IIx y algunas otras maravillas que probablemete, en el futuro, las nuevas generaciones de consolas caseras de Nintendo aprovechen al máximo.

Dolby Pro-Logic IIx es una nueva tecnología que es capaz de transformar sonido estéreo o 5.1 en *surround* 7.1. Y ya la utilizan juegos como Star Wars: Rebel Strike – Rogue Squadron III). El audio Dolby Pro-Logic II es compatible con esta nueva tecnología.

DOLBY

Puedes encontrar equipos completos que incluyen el *receiver* (el aparato receptor) con sus seis bocinas (tres frontales, dos posteriores y el *subwoofer*) por aproximadamente 3 mil 500 o 4 mil pesos, contando con lo básico que es el Dolby Pro-Logic II y Dolby Digital 5.1 y sin tener muchas entradas de video y audio, tal vez unas tres; el precio también puede variar según la marca y los extras que éste contenga, como diversas entradas para video por componentes, de audio óptico y entradas y salidas de S-Video, etc.

También puedes buscar por separado cada pieza, es decir, el *receiver* que puedes encontrar desde unos 200 dólares hasta los 2 mil 400 dólares; las bocinas desde unos 100 dólares (tan sólo las *surround* derecha, izquierda y la central) y el *subwoofer* que prefieras por unos 200 dólares. Claro, esto aumenta el precio que puede llegar a costarte todo en conjunto unos 3 mil dólares, según las marcas, pero podrás configurarlo a tu gusto y conectar, además de tu Nintendo GameCube, tu DVD, tu sistema de TV satelital y alguno que otro aparato que tengas por ahí.



Quizá éste es un gasto fuerte que tus padres no consideran necesario o muy urgente en este momento, pero si algún día ellos tienen la idea de adquirir un sistema de teatro en casa, podrás aconsejarlos para que compren algo bueno y de calidad, y así todos puedan utilizarlo. ¡Hasta la próxima!





El Conejo Quicky presenta trucos ¡de lujo!, pero no olvides acompañar tus sesiones con un rico vaso de NESQUIK® para que el juego te haga los mandados...

Mega Man Anniversary Collection

En esta ocasión, te vamos a dar una buena dosis de passwords y tips para esta edición de aniversario.

Mega Man 2

Password especial

Para tener todas las armas y cuatro tanques de energía, introduce el siguiente password:

A5, B2, B4, C1, C3, C5, D4, D5, E2

Saltos largos

Si pones pausa a la mitad de un salto, la velocidad de la caída no será tomada en cuenta. Pero puedes presionar rápidamente Start al saltar y, de esta manera, podrás alcanzar más distancia de la que normalmente logras. Si esta jugada es ejecutada correctamente, ocasionarás una especie de "transparencia", la cual hace que los disparos pasen a través de Mega Man sin causarle daño.

Password para el castillo del Dr. Willy

Para llegar directamente al cuarto nivel de la fortaleza, introduce el siguiente password:

A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5

Mega Man 2

Passwords con robots derrotados

Flash Man:
A2, C1, C2, C5, D3, E1, E2,

Wood Man:
A2, C2, C4, C5, D3, D4, E1, E2,

Air Man:
A2, C2, C4, C5, D4, E1, E2, E3,

Metal Man:
A4, B1, B3, C4, D1, D2, E1, E3,

Bubble Man:
A4, B1, B3, C4, D2, D4, E1, E3,

Crash Man:
A4, B1, B3, C4, D2, D3, D4, E1,

Heat Man:
A1, B2, C1, C4, C5, D1, D3, E3,

Quick Man:
A2, B1, B3, B5, C2, D1, D2, D4,

Mega Man 3

Passwords especiales

Todas las armas, todos los *ítems*, 9 Energy Tanks y s
robots.

Azul: A3 B5 D3 F4 Rojo:

En la primera etapa de la fortaleza del Dr. Willy co
todas las armas, todos los *ítems* y 9 Energy Tanks.

Azul: A1 A3 B2 B5 D3 F4 Rojo: A6

Cámara lenta:

Para que la acción corra lentamente, deja presiona
Arriba en el control 2 mientras juegas.

Mega Man 3

Spark Man derrotado
Rojo: C5, F4

Snake Man derrotado
Rojo: C5, F6

Needle Man derrotado (con Rush Jet)
Rojo: D3, E6

Hard Man derrotado
Rojo: C4, E6

Top Man derrotado
Rojo: A3, C5

Gemini Man derrotado
Rojo: B5, C5

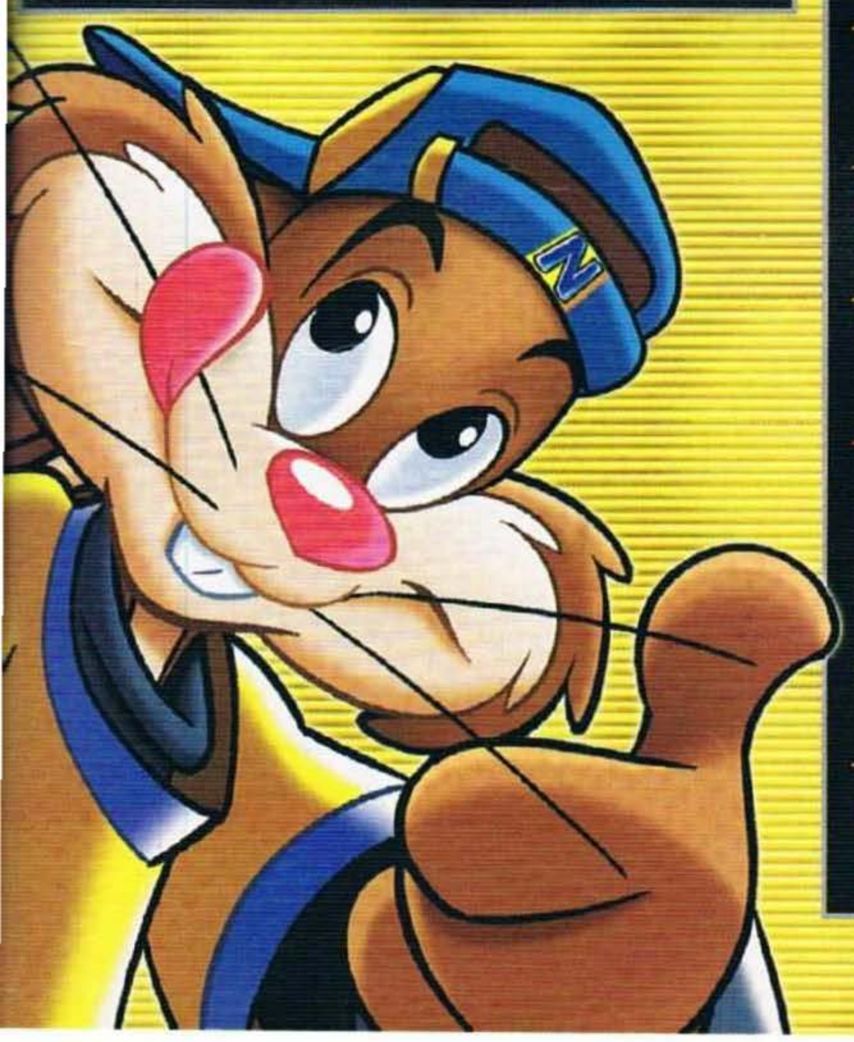
Magnet Man derrotado
Rojo: C5, F5

Shadow Man derrotado (con Rush Marine)
Rojo: C5, D6

Mega Man 8

Animation test:

Para tener acceso a esta opción y a las voces extras, pon el cursor en Bonus Mode en la pantalla de inicio, presiona y mantén L + R y oprime Start.





Mega Man 5

Passwords especiales

Todas las armas e *ítems*:
Azul: B4, D6, F1; Rojo: C1, D4, F6

Charge Man derrotado:
Rojo: C1, D4, F6; Azul: B4, D6, F1

Crystal Man derrotado:
Rojo: A5, D2, E3; Azul: B1, B3, E5

Gravity Man derrotado:
Rojo: A5, B1, F4; Azul: C4, E5, F1

Gyro Man derrotado:
Rojo: A5, B1, E3; Azul: B3, E5, F1

Napalm Man derrotado:
Rojo: A5, C1, E3; Azul: B3, E2, E5

Star Man derrotado:
Rojo: B1, B6, F4; Azul: C4, E6, F1

Stone Man derrotado:
Rojo: C1, E3, F6; Azul: B3, D6, E2

Wave Man derrotado:
Rojo: B1, B6, D3; Azul: B3, E6, F1

Guarida del Dr. Willy:
Rojo: C1, D4, F6; Azul: B4, D6, F1

Mega Man 7

Passwords

Todas las armas e *ítems*:
7, 2, 5, 1, 5, 8, 4, 2, 2, 8, 4, 7, 6, 1, 3, 7

Última parte del castillo del Dr. Willy:
1, 4, 1, 5, 5, 5, 8, 5, 7, 8, 2, 3, 6, 2, 5, 1

Mega Man 6

Passwords especiales

Todas las armas e *items*:
B6, D4, F2, F4, F6

Empieza con el Energy Balancer:
E5, A1, E1, A5, C3

Blizzard Man derrotado:
E5, A2, E1, A5, C3

Tomahawk Man derrotado:
E5, A2, E1, A5, C3

Wind Man derrotado:
E5, A1, E2, A5, C3

Yamato Man derrotado:
E5, A1, F1, A5, C3

Plant Man derrotado:
E5, A1, E1, A6, C3

Knight Man derrotado:
E5, A1, E1, B5, C3

Flame Man derrotado:
E5, A1, E1, A5, C4

Centaur Man derrotado:
E5, A1, D1, A5, D3

El juego completo hasta la mitad, incluyendo Blizzard Man, Tomahawk Man, Wind Man, Yamato Man:
E5, D2, B4, A5, C3

El juego completo hasta la mitad, incluyendo Plant Man, Knight Man, Flame Man, Centaur Man:
E5, D2, B4, D6, F4

En el castillo de Mr. X:
E5, D2, B4, D6, F4

Hasta aquí llegamos con los passwords para Anniversary Collection, esperamos que te sean de gran ayuda.

NCAA Football 2005

Selecciona el modo My NCAA y, en la opción Penna Collection, selecciona la parte donde puedes introdu los siguientes códigos.

1ero y 15 Pennant; el oponente gana 15 yardas por el pr mero y diez: **THANKS**

2003 All-Americans pennant: **FUMBLE**

Equipo Alabama All-time: **ROLL TIDE**

Equipo de la mascota de Arizona: **BEAR DOWN**

Equipo Auburn All-time: **WAR EAGLE**

Equipo Badgers All-time: **U RAH RAH**

Incremento de *ratings* de Baylor: **SIC EM**

Blink Pennant: **FOR**

Boing Pennant; a los oponentes se le caen los pases co tinuamente: **REGISTERING**

Equipo Clemson All-time: **DEATH VALLEY**

Equipo Colorado All-time: **GLORY**

Tarjeta Crossed the Line: **TIBURON**



Tarjeta Cuffed: **EA SPORTS**

Incremento de *ratings* de Illinois: **OSKEE WOW**

Equipo de la mascota de Iowa State: **RED AND GOLD**

Jumbalaya Pennant: **HIKE**

Equipo de la mascota de Kansas: **ROCK CHALK**

Equipo Kansas State All-time: **VICTORY**

Equipo LSU All-time: **GEAUX TIGERS**

Equipo Michigan All-time: **GO BLUE**

Equipo de la mascota de Michigan State: **GO GREEN**

Equipo de la mascota de Minnesota: **RAH RAH RAH**

Equipo Mississippi State All-time: **HAIL STATE**

Equipo de la mascota de Mizzou: **MIZZOU RAH**

Melasa: **HOME FIELD**

Equipo de la mascota de NC State: **GO PACK**

Equipo Nebraska All-time: **GO BIG RED**

Equipo Notre Dame All-time: **GOLDEN DOMER**

Equipo de la mascota de NU: **GO CATS**

Equipo Oklahoma All-time: **BOOMER**

Equipo de la mascota de Ole Miss: **HOTTY TOTTY**

Equipo Oregon All-time: **QUACK ATTACKs**

Equipo OSU All-time: **GO POKES**

Equipo Penn State All-time: **WE ARE**

Equipo Pittsburgh All-time: **LETS GO PITT**

Equipo Purdue All-time: **BOILER UP**

Quarterback Dud pennant: **ELITE 11**

Stiffed pennant: **NCAA**

Equipo Syracuse All-time: **BIG ORANGE**

Take Your Time pennant: **FOOTBALL**

Equipo TAMU All-time: **GIG EM**

Equipo Tennessee All-time: **ORANGE CRUSH**

Equipo Texas All-time: **HOOK EM**

Incremento de *ratings* de Texas Tech: **FIGHT**

Thread The Needle pennant: **2005**

Equipo UCLA All-time: **MIGHTY**

Equipo UGA All-time: **HUNKER DOWN**

Equipo UNC All-time: **RAH RAH**

Equipo USC All-time: **FIGHT ON**

Equipo UVA All-time: **WAHOOS**

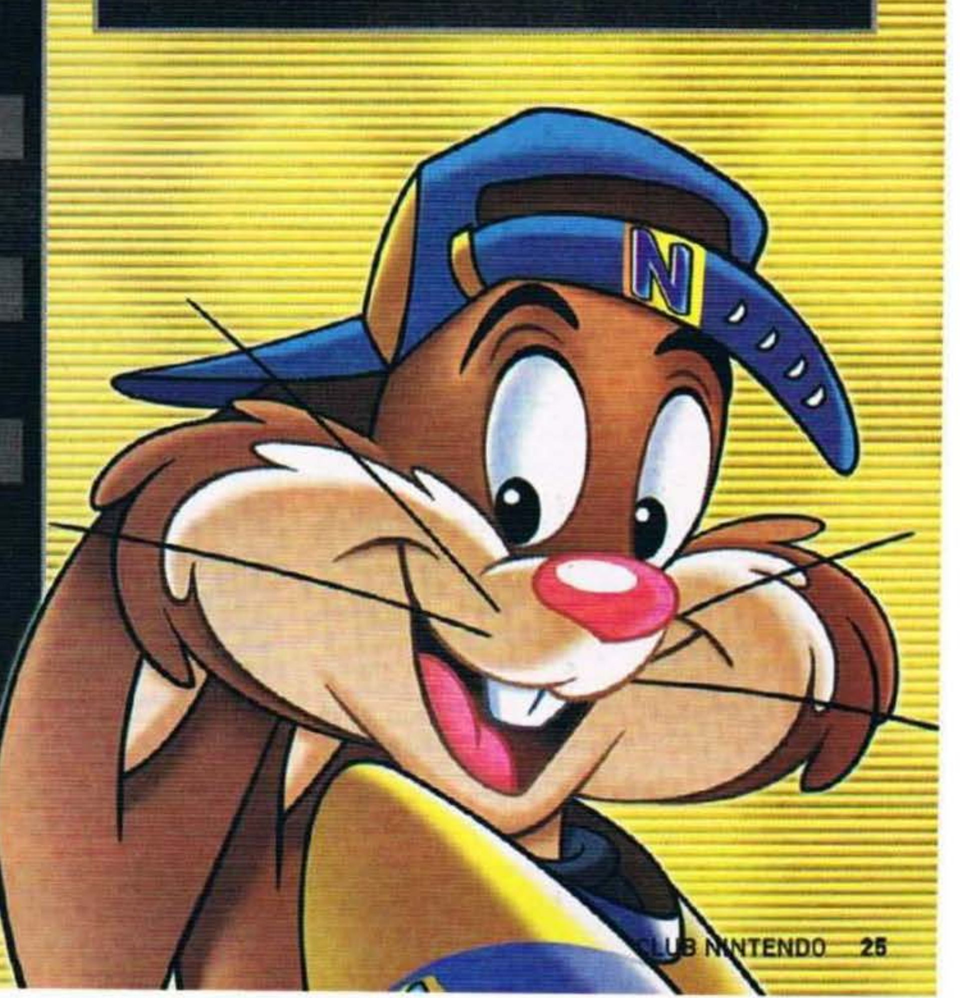
Equipo VT All-time: **TECH TRIUMPH**

Equipo Washington All-time: **BOW DOWN**

What A Hit pennant: **BLITZ**

Equipo de la mascota de WSU: **ALL HAIL**

Equipo de la mascota de WVU: **HAIL WV**



HAMTARO HAM-HAM GAMES™

EVERYONE E ESRB

Este mes, los Ham-Hams están de regreso por más diversión en el GBA. Conoce docenas de nuevos Ham-Hams mientras participas en el mayor torneo atlético de la historia Ham-Ham!

¡VENGAN TODOS!

El Príncipe Bo de Rainbow Land ha invitado a los Ham-Hams de todas partes a presenciar el primer Ham-Ham Games Tournament anual. A lo largo de siete días, cuatro equipos de Ham-Hams competirán en quince eventos atléticos que probarán sus reflejos, resistencia y trabajo en equipo. El grupo que tenga más medallas de oro al final del torneo será el ganador. ¡Haz tu mejor esfuerzo!



¡DIVERSIÓN HAMTÁSTICA!

Antes y después de cada evento atlético tendrás tiempo libre para explorar el área, conocer nuevos amigos y divertirte. Si miras la Ham TV, puedes usar tus semillas de girasol para comprar disfraces del Ham Shopping Network. Checa el horario de programas de televisión. ¡Conecta tu juego con el de otro ami intercambia tus Player Cards para tener muchas Friends Car

Todo Ham-Ham ama las semillas



Ganarás semillas de girasol compitiendo en los eventos, pero también puedes encontrar muchas en cada área, ¡busca bien en todas partes!

Tus Player Card y disfraces





¡Configura tu F yer Card e inte cámbiala con t amigos! Cuand encuentres dis ces en el juego úsalos y tóma foto, cambiará imagen de la P yer Card.

DÍA 1

Los cuatro equipos de Ham-Hams realizan su debut en las ceremonias de inicio en el Día 1, participando en la competencia de los 100hm (Ham-metros) libres. Siempre procura practicar antes de cada evento.



100hm libres

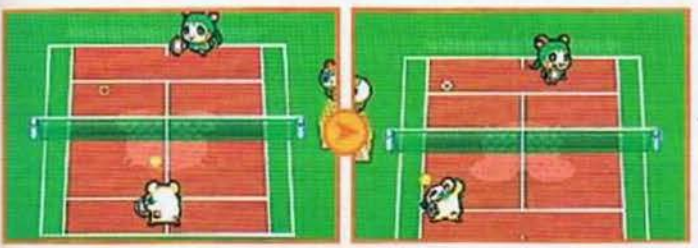


El ritmo es importante en los 100hm libres. Incrementa tu velocidad presionando A cuando la barra blanca llegue al área roja.

DÍA 2

En este día, los juegos Ham-Ham están al rojo vivo. Cada día, del segundo al sexto, tendrá tres eventos. Puedes checar el horario diario presionando Start cuando estés en una de las ocho diferentes áreas (ve el mapa general).

Tenis (preliminares)



Usa el Control Pad para golpear la bola a lugares difíciles de la cancha. La práctica hace al maestro; tiros bien medidos y servicios fuertes te darán la victoria.

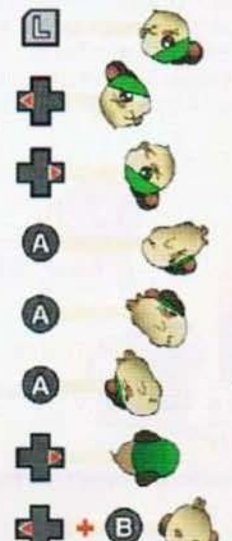
Lanzamiento de martillo



Gira y suelta el martillo tres veces (sólo valdrá la mejor puntuación). Presiona y mantén A cuando el martillo pase sobre la barra verde para ganar fuerza. Puedes girar el martillo siete veces, ¡pero si no lo sueltas durante el sexto giro, ocasionarás que el Ham-Ham realice un *foul*!

Clavados

Los Ham-Hams realmente odian el agua, así que su alberca está llena de suaves nubes de algodón. En el evento de los Clavados, oprime el botón correcto rápidamente mientras Cappy (Gorritas), realiza su clavado. La secuencia de botones será al azar, pero siempre se parecerá mucho a la que mostramos a la derecha. Por cada movimiento acertado, el Ham-Ham realizará otra parte de la secuencia. ¡El último movimiento es el más importante de todos!





No te preocupes si no ejecutaste todos lo movimientos correctamente, si hiciste el último truco, todavía puedes tener buena puntuación.

DÍA 3

En este día participarás en uno de los eventos por equipo: Voleibol Playero. En los eventos de este tipo, tú controlarás sólo a un miembro a la vez. Cuando dos Ham-Hams deban trabajar juntos, tú controlarás a uno y el CPU al otro.

Voleibol playero



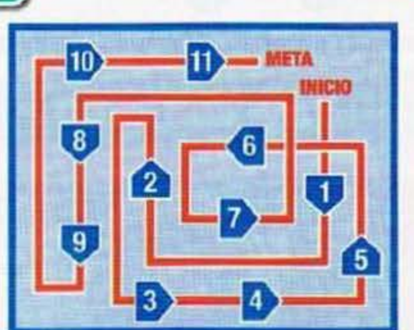
Tus oponentes constantemente golpearán el balón en dirección al área baja de la pantalla (cerca de la línea de fuera). Salta y clava la bola continuamente.

Obstáculos



Presiona B para saltar cuando Boss (Gran Jefe) se acerque a un obstáculo. Tan pronto como lo libre, presiona A y Start para que corra de nuevo.

Cabalgata de aves



Incrementa tu velocidad y salta las paredes en los lugares que mostramos. Con A corres; B disminuye la velocidad.

DÍA 4

El Salto con Garrocha y el Levantamiento de Zanahoria son dos eventos que tienen récords mundiales; si puedes vencer alguno, tu puntuación será el nuevo récord mundial. ¡Tus grandes log serán presentados en Ham TV!



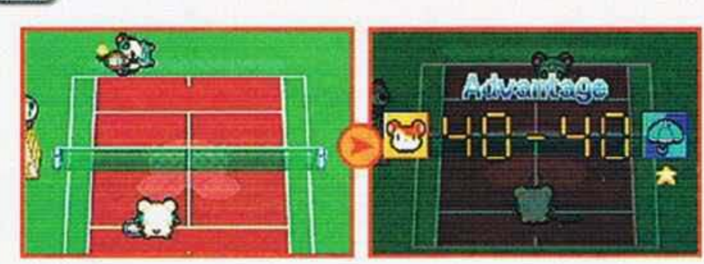
Salto con garrocha

Este evento se trata de velocidad y puntería. Si ganas suficiente fuerza y mides bien tu garrocha, pasarás el obstáculo con facilidad. Selecciona la altura de éste antes de cada salto, mientras más alto, mejor será la puntuación (sólo el mejor salto será tomado en cuenta). Cuando te aproximes al obstáculo, presiona B cuando la barra blanca alcance la cima del medidor y otra vez B cuando la bola azul llegue al final de la barra.





Tenis (finales)



Si ganaste las preliminares de tenis, ¡podrás competir por el oro! De lo contrario, jugarás un partido por la tercera posición (bronce).



Levantamiento de zanahoria




Levantar la zanahoria requiere mucha atención. Observa a Hamtaro: si abre su boca, presiona A para jalar la zanahoria. Cuando lo haces correctamente, cosecharás enormes zanahorias, que pesarán más de 30 hg (Ham-gramos).



DÍA 5

¿Qué tal está tu provisión de semillas de girasol? Es ya el quinto día, así que si te sientes confiado, trata de elevar la dificultad de un evento, mientras más alta sea, mayor será el número de semillas a ganar.





Natación

DE ESPALDA

A LUEGO B

DE FRENTE



+ A

DE MARIPOSA

LUEGO

ESTILO LIBRE

A LUEGO



El evento de natación es un carrera con cuatro Ham-Hams en cada equipo. Usa estilo de cada personaje para completar su pierna e cada carrera. Oprime los botones a tiempo con el contador de fuerza.



Tiro con arco



Dispara seis flechas al blanco. Guía las "miras" con el Control Pad (se mueven mientras tratas de apuntar) y presiona A para disparar. Tienes 40 segundos para cada tiro. Si se te acaba el tiempo, no recibirás puntos, así que dispara si te queda poco tiempo. Tu puntuación final es la suma de los seis tiros que realices.



Navegando



Usa los botones L y R para controlar tu velero sobre el agua. Checa el mapa en la esquina superior derecha de tu pantalla, tu siguiente meta aparecerá en rojo. Asegúrate de pasar el marcador por la izquierda cuando lo alcances; de lo contrario, no contará.



DÍA 6

Es el último día con tres eventos, dos de los cuales requieren trabajo de equipo. Mañana será la ceremonia de premiación, así que haz tu mejor esfuerzo para ganar más medallas de oro. ¿Será tu equipo el que se lleve la bandera del torneo?



Salto triple



Presiona A cuando corras por donde se te indica para ganar velocidad, luego oprime y mantén B en la línea blanca para saltar. Al caer, suelta B cuando el medidor esté rojo.



Voleibol playero (finales)



El ganador de las finales del Voleibol playero obtendrá la medalla de oro. Es tu oportunidad de conseguir una más para tu equipo. Si no llegaste a las finales, estarás compitiendo por la medalla de bronce. Al igual que las preliminares, el primer equipo que haga siete puntos triunfa. Usa la misma estrategia que antes, mantente saltando y bloqueando, para que ejecutes una clavada cuantas veces sea posible para ganar.



Nado sincronizado

Las hermanas Pashmina y Penélope entran a la piscina para el Nado sincronizado. Escucha la música y presiona A cuando los símbolos se acerquen. Oprime B cuando el círculo blanco alcance la cima del medidor de estrellas. La gráfica de abajo muestra el patrón de movimiento.

1. A A A A A B
2. A B
3. A B
4. A B
5. A A A A A
6. A A A B A A A
7. A A A A A A A A
8. A A A A A
9. A B
10. A A A A A A A A B
11. A A A A A A A A B
12. A A A A A A A A B A A A



DÍA 7

Este día marca el final de los Ham-Ham Games, pero hay un evento más antes de la ceremonia. ¡Debes concentrarte en ganar, pero también en divertirte al hacerlo!



Maratón

Escucha la música y presiona el botón A para tocar mientras Hamtaro y los demás participantes corren una prueba de maratón a través de cada área. Cuando te detengas por agua, el ritmo de la música cambiará (checa la gráfica, ahí están los patrones).

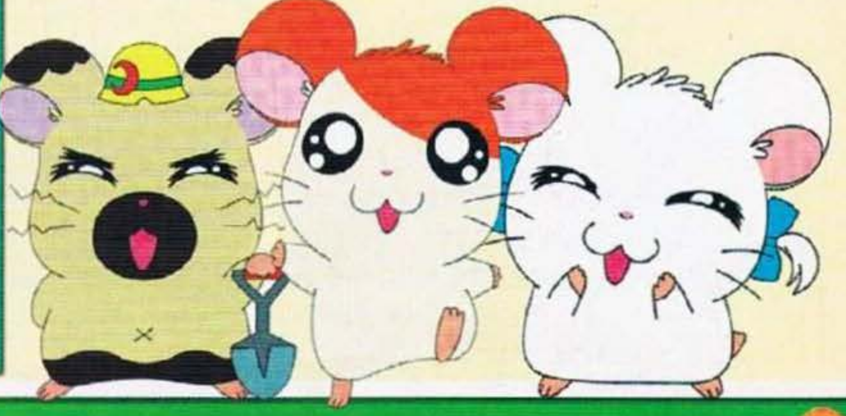


TOCA UNO	A A A
TOCA DOS	A A A A
TOCA TRES	A A A A
TOCA CUATRO	A A A A A
TOCA CINCO	A A A A A



¡JUEGA PARA GANAR!

Después de que termines el primer Ham-Ham Games Tournament, abrirás el modo Free-Play, que te permite jugar cada evento cuando quieras. Además, recibirás el Hamigo Card File (un libro especial que te permite coleccionar las Hamigo Cards). Juega de nuevo los Ham-Ham Games para juntar todas las tarjetas y para que veas cómo han mejorado desde el torneo pasado. ¡Trata de superar tus récords más altos, así como ganar más medallas y semillas de girasol que en los juegos pasados!



Kirby & The AMAZING MIRRO

¡Una aventura tan grand que necesita cuatro Kirby

La serie de Kirby siempre se ha caracterizado por sumergir al jugador en mundos llenos de color, magia y mucha acción; pero, en esta ocasión, no será suficiente toda la astucia y el carisma del buen personaje rosado, esta vez él tendrá que pedir ayuda, ¿y quién mejor para apoyar a Kirby que él mismo?

Compañía: Nintendo **Clasificación:** Everyone
Desarrollador: Hal Laboratory Inc./Flagship Co., Ltd.
Jugadores: 1-4 simultáneos **Categoría:** Acción/Aventuras

¿Qué pasó aquí?

Arriba de Dream Land, hay un gran espejo que conduce al Mirror Kingdom. Un día, el malévolo Dark Mind invadió este reino y, como consecuencia, el gran espejo comenzó a reflejar únicamente la oscuridad de los corazones de sus habitantes. Entonces, para evitar que el mal se apoderara también de Dream Land, Metal Knight fue al rescate. Y cuando vio a Kirby dando un paseo, lo cortó con su espada en cuatro Kirbys de distintos colores. Metal Knight voló al cielo de nuevo, dejando sorprendidos a los cuatro redondos personajes, quienes subieron a una Warp Star y se dirigieron al reino misterioso de los espejos para averiguar qué estaba pasando.



Reino en apuros necesita héroe interesados llamar al celular...

Como el Mirror Kingdom está en peligro, es hora de que nuestro héroe y sus coloridos *alter ego* trabajen en equipo para poder liberar al reino del mal que lo acecha. Cada uno de los Kirbys posee las mismas habilidades que ya conoces, además de que vienen perfectamente preparados con sus armas secretas: ¡sus celulares!



Dos son mejor que uno... ¡y cuatro, la locura!

El atractivo más sobresaliente de este nuevo título es, obviamente, que cuatro Kirbys estarán en acción, y aquí te explicaremos el porqué. En el modo de historia, controlarás al Kirby rosa (el original), y los demás te seguirán de cerca, cuidándote la espalda y atacando a cuanto ser oscuro se les ponga enfrente. Ellos también podrán flotar, absorber enemigos e incluso adoptar sus poderes para usarlos a favor de la causa. No debes preocuparte por ellos, saben cuidarse solos y pueden sortear los mismos abismos y peligros que tú, claro está que debes abrir el camino para que todos puedan pasar.



¿Hola? Por favor, con Kirby rojo.

En ocasiones, los Kirbys no entrarán de lleno contigo a una de las escenas, por lo que tendrás que usar tu fiel teléfono celular (¡hasta dónde llega la tecnología!) para llamar a los otros tres personajes y que acudan a ayudarte cuando más lo necesites. Es importante que sepas que cada uno puede quedarse con el poder que traía en la escena pasada, así que cuando arribe al lugar de la emergencia, lo harán preparados para luchar con el poder que traigan.





¡Llamando a todos los Kirbys!... ¡Oh no, la batería de nuevo!

El teléfono de Kirby tiene una recepción excelente, pero lamentablemente gasta mucha batería al llamar a tus aliados. Por esta misma razón, debes estar al pendiente del contador de carga de tu celular y llamarlos sólo en emergencias, pues puedes quedarte solo si descuidas tus llamadas. Para recargar el teléfono de Kirby, puedes agarrar las baterías que están esparcidas a lo largo de las escenas, pero ten cuidado, pues no siempre hay una pila cerca.



Modo multiplayer

Además de poder disfrutar de la opción de traer cuatro Kirbys a la vez, puedes invitar a otros tres amigos a vivir la aventura en el reino del espejo si conectan entre sí sus Game Boy Advance; pero cada uno debe tener su cartucho de **Kirby & The Amazing Mirror** para que puedan controlar a su propio Kirby, obviamente, de distinto color. Lo divertido de este modo es que si no se ponen de acuerdo, pueden ocasionar un caos completo y ser presa fácil de los enemigos del juego. Pero si aprenden a trabajar en equipo, podrán dividirse los poderes y crear estrategias para enfrentar a los jefes y demás peligros de manera exitosa.



Las habilidades de Kirby

Si ya has jugado alguno de los éxitos anteriores, notarás que hay muchos poderes y habilidades que ya son clásicos, pero también existen nuevos que adquirirás al comerte a los enemigos. Kirby puede correr, saltar, nadar, absorber aire para inflarse y flotar sobre los obstáculos y abismos, así como dar patadas, barrerse y absorber a los enemigos para lanzarlos con fuerza. También puede apoderarse de las habilidades de algunos seres al "tragárselos" y usarlas para atacar a los demás personajes. Hay varios "trajes" como el de cupido, que te permite volar y disparar flechas; el de peleador, que te da varios movimientos estilo Street Fighter, o el de Smash Bros., ¡ya te imaginarás que tanto puedes hacer con él!







Sub-Games

En este divertido título también encontrarás tres entretenidos minijuegos que te pondrán a retar con tus amigos. ¡Sí! También puedes invitar a tus cuates a que conecten sus GBA y jueguen en estas locas competencias. Por fortuna, aquí no es necesario que todos tengan cartuchos de **Kirby & TAM**, ¡podrán ver quién es el mejor!

Speed Eaters

El chiste de este juego es muy simple: tienes que estar alerta para cuando la señal de signos de admiración aparezca, en ese momento, el que presione primero el botón A se comerá lo que esté en la charola. ¡Ten cuidado con las fintas, pues te harán perder tiempo y la competencia!



Crackity Hack

Los Kirbys están listos para demostrar quién es el más poderoso. Debes presionar el botón A para fijar la fuerza en las tres barras que oscilarán en pantalla, y después presionar A de nuevo para fijar tu mira con la de la piedra y así lograr un golpe perfecto. El que pegue más fuerte será el ganador.

Kirby Wave Ride

¡Es hora de surfear! Simplemente debes presionar A sobre las olas para impulsar a tu Kirby y que gane distancia sobre sus oponentes. Si mides bien el momento y saltas justo en la cima de la ola, obtendrás un mayor impulso.

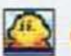


¡Una excelente opción para cuatro!



Este juego es sensacional, nos recuerda los buenos tiempos del NES y del SNES, cuando la habilidad lo era todo; además, es cooperativo al estilo de la vieja escuela. Si buscas una aventura que te dure y que tenga mucha acción y diversión, no debes dejarlo pasar por nada del mundo. La música tiene lo suyo y los gráficos son geniales, aunque sentimos que le hizo falta aprovechar mejor las posibilidades del sistema y meterle un poco de rotación, escala y transparencias, para que fuera más impresionante.

RANKING

 **Crow** 7.

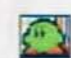
Desde mi punto de vista, la nueva ave tura de la pelota rosa es, de cierto moc más dinámica que las anteriores, pe no tan divertida como el legendar Kirby Super Star. Ahora, los escenari son realmente cortos, la acción ha gala de su ausencia, al igual que la di cultad. Sin embargo, al ser un juego i fantil, se le perdonan varios detalle Juégalo si gustas de los títulos sencill

 **Enrak** 7.

Creo que esta nueva versión de Kirby entretenida, pero en realidad no apor demasiadas cosas nuevas. El hecho q juegues con 4 Kirbys a la vez le agre un poco más de reto, pero no lo sien como algo original. Si no jugaste la ve sión anterior, esta es tu oportunidad checar este título; en cambio, si ya jugaste, primero dale un buen vistazo

 **Master** 8.

Tenía mucho tiempo que no disfruta tanto un juego de Kirby como éste. mejor de todo es que puedes jugarlo c tres amigos, para hacer tu aventu más dinámica y divertida. A pesar que consideró a Kirby Super Star de S per Nintendo el mejor título de nuest redondo amigo, definitivamente tien que tenerlo, sobre todo si gustas de gar con tus amigos o hermanos.

 **Panteón** 9.

Kirby es uno de esos personajes que encantan desde que los conoces. muy carismático y sus juegos siemp han sido excelentes. Esta versión n gustó mucho porque permite a cuat personas participar en la misma avent ra, fomentando que salgan más jueg cooperativos, los cuales se han perdi un poco desde hace tiempo. Si eres f de Kirby, no puedes dejarlo de jugar, ¡ muy divertido!

1



EA SPORTS MEJORÓ EL FUTBOL COLEGIAL Y LE AGR MUCHOS EXTRAS, PETICIONES DE LOS F Y ACCIÓN NUNCA ANTES VI

EA SPORTS NCAA FOOTBALL 2005

EVERYONE E ESRB

CLASE 2005

NCAA Football 2005 es la perfección en tu GCN. Todo, desde la forma en que se presenta el juego hasta el Dynasty Mode, ha sido mejorado con respecto a la versión anterior. Además de la ventaja de jugar en casa, te da la oportunidad de experimentar lo que todos los alumnos viven en el campus. Después de revisar lo nuevo, te llevaremos a la escuela con los mejores tips del "Tiburón" y EA.



UNA NUEVA TEMPORADA

Si es tu primera vez en NCAA, el doceavo hombre se convierte en un factor capaz de darle al equipo de casa una gran ventaja. Golpes devastadores, mejor protección al correr, más funciones como entrenador, nuevos trofeos y otras opciones mejoradas se agregan a la diversión para el 2005.

1 Nuevos equipos

La nueva división 1AA de las conferencias de Southerland y Ohio Valley, también los campeones 2003 All-American y National Champions.

2 Dynasty Mode más profundo

Como entrenador, monitorearás tus programas de integridad y riesgo para no incurrir en violaciones, mejorar tu reclutamiento de estudiantes de un estado o región y transferir jugadores.

3 Ventaja como local

Con más de 80 mil aficionados gritando y golpeando las gradas en casa, verás el estadio temblar y a tus contrincantes sudar.

4 Los lugares más difíciles

El estadio y los seguidores de los equipos ganadores tienen la reputación de aterrorizar el corazón de los visitantes.

5 Medidor de calma

Cada jugador tiene un medidor de calma que será probado por las multitudes encendidas durante los partidos. Los jugadores con mucha calma podrán con la presión, pero los que tengan poca, sucumbirán ante ella.

6 Festejos a tu gusto

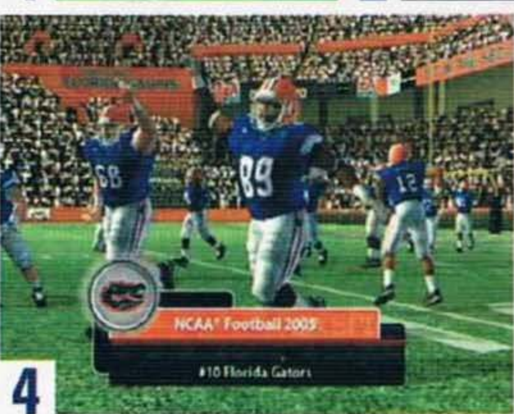
Los alumnos manifiestan su orgullo con canciones de pelea, señales propias, mascotas y festejos únicos como el Gator Chomp.


1



2

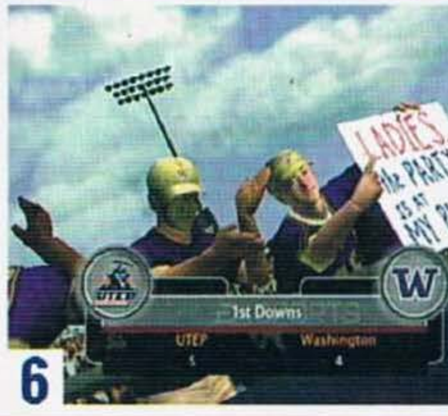

3



4



5



6

EL JUGADOR NÚMERO 12

NO HAY LUGAR COMO EL HOGAR

Al crear confusión y generar nervios en tus oponentes, puedes obtener una gran ventaja; tus seguidores en casa pueden ayudar. Cuando estés jugando bien y durante los momentos críticos, los fans enloquecerán. Para los jugadores contrarios con poca calma, la presión de los fanáticos puede ser mucha y, desde luego, su rendimiento disminuirá.

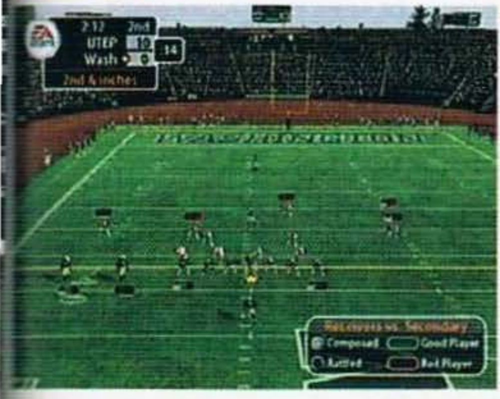
Emociona a tus fans





Usa los botones Z y B para que tus fans se emocionen. Cuando el medidor del estadio esté al máximo, sentirás el control vibrar y verás la pantalla moverse con rapidez, incluso el equipo visitante perderá la oportunidad de hacer jugadas en ese momento. Los jugadores con poca calma, pronto perderán la compostura.

Matchups



Después de elegir una jugada, pero antes del *snap*, usa el stick C para comparar a tus jugadores con los del equipo contrario. Al enfrentarse buenos contra los malos, fácilmente podrás explotar los errores de estos últimos y hacer tus jugadas.

Entrenamiento extra



Durante un tiempo fuera y al medio tiempo, puedes darle instrucciones a tu equipo para mejorar su desempeño. Escoge a la escuadra más débil. Su desempeño incrementará de forma notable en la siguiente jugada.

EN LA GUARIDA DEL LEÓN

Los lugares cambiarán cuando visites el estadio de tus rivales. La desventaja de jugar como visitante le pesará a tus muchachos si permites que el partido se salga de tus manos. Si juegas bien y con inteligencia, puedes hacer que el estadio esté de tu lado.

Una salida fuerte



No le des a los fans ninguna satisfacción. Mueve la bola a la ofensiva, anota, anula la defensa de los oponentes y planea jugadas inteligentes, así mantendrás a las masas calmadas. Mientras mejor juegues, te beneficiarás más.

Toma tu tiempo



Si comienzas a perder el equilibrio, usa tus tiempos fuera estratégicamente para calmar a los fans e interrumpir la concentración de tus rivales. Durante este tiempo, puedes dar dirección a tu equipo y checar a algún jugador sin calma.

RETOS

Completa los retos del campus durante el juego para obtener créditos, y así poder comprar banderines para mejorar a tu equipo o abrir nuevas opciones. Hemos listado algunos de los retos y podrás checar los ejemplos de los banderines más adelante.



Retos de Nivel Uno

Patea para gol de campo mínimo 40 yardas
Patea el balón al menos 50 yardas
Detén al oponente bajo siete puntos
Obtén 21 puntos en un juego
Haz una recepción con tres jugadores distintos
Haz dos pases TD con un jugador
Gana 200 yardas ofensivas
Rompe una carrera de 20 yardas
Completa cinco pases consecutivos
Completa un pase de 30 yardas
No permitas pases incompletos en el juego
No permitas *fumbles* ofensivos en el partido
Arroja pases sin intercepciones en el juego
No permitas *sacks* en el juego
Recupera un *fumble* a la defensiva
Intercepta un pase a la defensiva
Sack al QB contrario
Haz cuatro tacleadas con un jugador
Promedia 30 yardas en patadas de regreso C/U
Detén al oponente por 150 yardas ofensivas

Retos de Nivel Dos

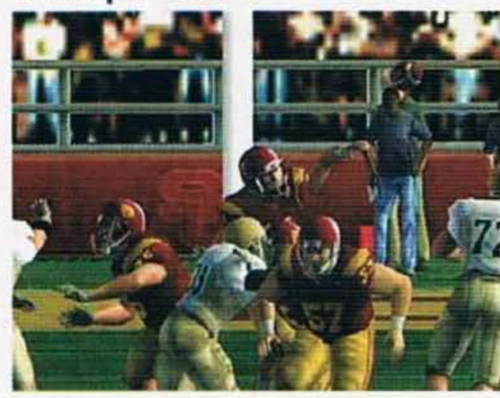
Promedia 30 yardas en patadas de regreso 1P
Anota 42 puntos en un juego
Vence a tu oponente por 28 puntos de diferencia
Promedia 10 yardas corridas con un jugador
Gana 100 yardas recibidas de un jugador
Atrapa dos pases TD con un jugador
Promedia 20 yardas de recepciones con 1P
Anota tres TD corriendo con un jugador
Pasa más de 300 yardas con un jugador
Haz cuatro pases TD con un jugador
Completa 80% de tus pases
Completa ocho pases consecutivos
No cometas faltas en el juego
Haz dos *sacks* con un jugador
Crea tres *turnovers* en un juego a la defensiva
Haz cinco tacleadas con dos jugadores
Para a tu rival en máximo 125 yardas ofensivas
Patea el balón fuera del campo, pero dentro de la línea de cinco yardas
Gana 75 yardas por tierra y 75 por aire con un jugador
Gana 100 yardas por tierra con un jugador

AGRÚPATE

ESTRATEGIAS OFENSIVAS

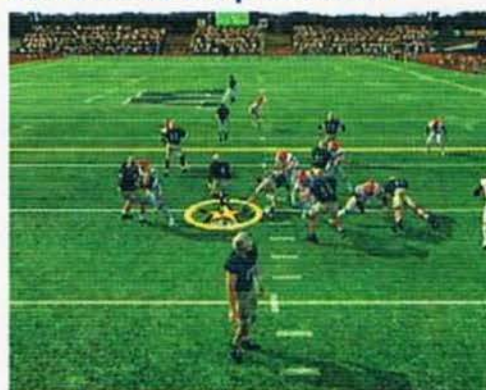
Las estrategias estándar de futbol te ayudarán a ganar juegos, pero en NCAA Football 2005, el ganar no lo es todo. También deberás cumplir con los retos de los campus para ganar banderines. Los siguientes tips te ayudarán con este objetivo.

Pases precisos



Al hacer pases consecutivos y largos podrás completar los objetivos de algunos de los retos de los campus. Recuerda usar C para comparar a tus jugadores y colocar a los mejores en posiciones clave contra los peores del contrario. Mientras rompes las defensas de tus contrincantes, perderán la calma haciéndose vulnerables.

Corre hacia los problemas



El poder escapar para correr solo no es fácil, pero si usas a tu mejor corredor y algunos saltos, giros, movimientos de cintura y otras artimañas, podrás llegar lejos.

Para los conocedores

Además de aprender a dominar los controles, si quieres lograr distancias de más de 40 yardas, checa que el viento esté a tu favor.

ESTRATEGIAS DEFENSIVAS

Obtendrás puntos por los retos de los campus al jugar muy bien a la defensiva y forzar *turnovers*, hacer algunos *sacks* e interceptar pases que obliguen a los oponentes a retroceder. Memoriza las funciones del control para ejecutar movimientos especiales.

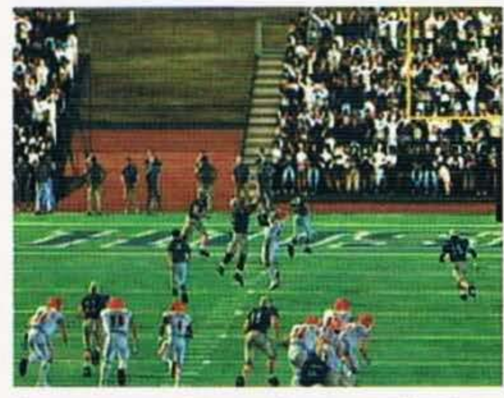
Grandes golpes, grandes *turnovers*





La nueva opción de NCAA Big Hit es la forma perfecta para que suelten el balón. Cuando el defensor esté a punto de golpear al jugador con el balón, usa el stick C para activar el Big Hit. Quien traiga el balón de seguro lo soltará, dándote la oportunidad de recuperarlo.

Grand Theft Football



Haz una intercepción cuando te sea posible. Si el defensor está cerca del receptor o del QB cuando el pase es lanzado, presiona Y para interceptar.

La carrera para hacer un *sack*

Nada es más desmoralizante para un equipo que el recibir varios *sacks*. En jugadas que involucren muchas yardas, escoge *blitz* de tu libro de jugadas para hacer que tus defensas estén en la línea. Presiona A para cambiar al jugador hasta encontrar al que no esté bloqueado. Corre hasta el QB usando el botón X para atropellarlo.

Zona libre

Algunas penalizaciones están fuera de tu control, pero la mayoría es resultado de movimientos torpes, como el haber tacleado al QB después de haber hecho su movimiento, saltar sobre la línea antes del *snap* o si se acaba tu tiempo. Si haces un juego limpio, pasarás uno de los retos del campus.

BANDERINES

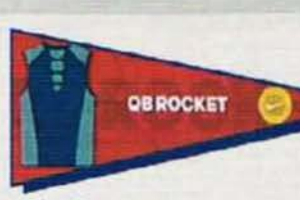
Algunos banderines te darán h dades que puedes usar a tu durante un juego. Otros abren eq clásicos o mascotas, incluso pu mejorar a otros equipos. Abajo ver ejemplo de lo que hablamos.

#113 Notre Dame



El Fighting Irish recibirá una mejora profes cuando el banderín esté en juego.

#219 QB Rocket



La playera Dri/FIT de Nike sin mangas aum el rango de pases de tu *quarterback* en un

#227 What a Hit



El banderín #227 incrementa las posibilida que tus oponentes salgan lastimados.

#244 Motor City Bowl



Abres el estadio Motor City Bowl para us en el modo Play Now.

#283 AN-LSU



El histórico equipo del tigre podrá ser usa el modo Play Now.

#325 GT Mascot

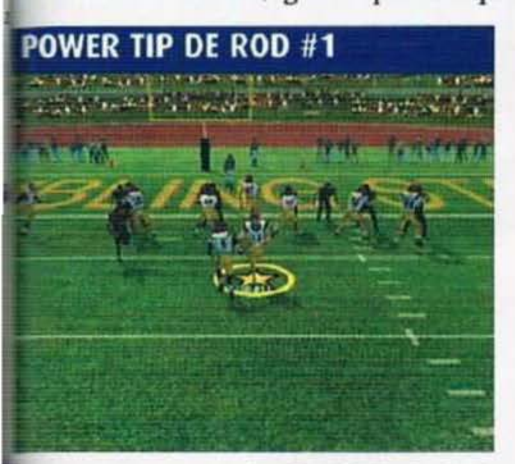


Abre a la mascota del Tecnológico de Geo avispa Buzz, para usarla en el modo Play N

LOS MEJORES TIPS DEL TIBURÓN

Rod Moye produjo NCAA Football 2005 para EA Sports y lo jugó hasta que los dedos se le pusieron azules. La recompensa a la dedicación es que Rod sabe un par de estrategias ganadoras de este juego, y aceptó compartirlas con los fanáticos del futbol y del Nintendo Power. Rod, ¡gracias por los tips!

POWER TIP DE ROD #1



Si tienes a un gran corredor, dale el balón desde el principio y lo más seguido que puedas para mellar la defensa del contrario. Es más fácil proteger un marcador a favor en los últimos segundos.

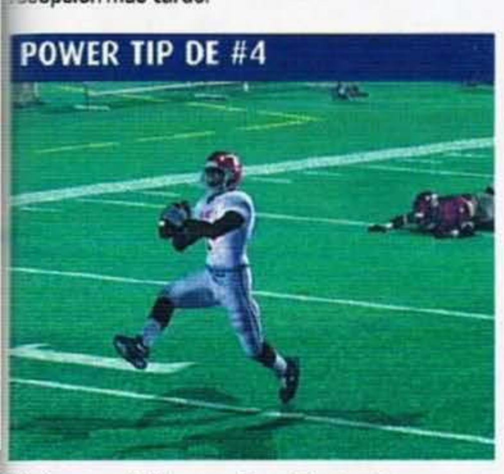
POWER TIP DE ROD #2

Si tú eres el visitante, pon atención al medidor de calma de tu QB y considera usar una Hot Route. Las oportunidades de que tu equipo pueda escuchar una jugada son casi nulas, pero puedes usar a un receptor en buenas condiciones que pueda oír la Hot Route si ha mantenido la calma todo el partido. Podrás hacer esta jugada más de una vez.

POWER TIP DE ROD #3

Si tu oponente tiene receptores muy fuertes, usa Big Hit para atacarlos y golpearlos cada vez que reciban un balón. La mayoría de los jugadores está condicionada a ir por el balón, pero el golpearlos constantemente durante el juego los hará fallar la recepción más tarde.

POWER TIP DE #4



Si tú, como el último equipo visitante, te escapas hacia la zona de *touchdown* sin ningún rival siguiéndote, esto causará que los fans de casa abucheen a su equipo y los desmoralizará.

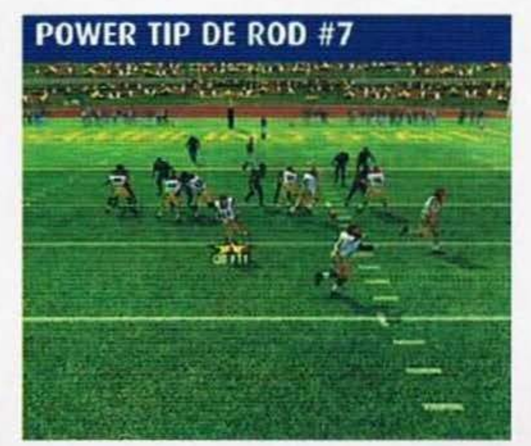
POWER TIP DE ROD #5

Asegúrate de que el estadio de tu equipo se encuentre dentro de los 25 lugares más difíciles para jugar de toda la nación. Al ganar en casa, los fans obtendrán puntos que los hará ser mejores. Dado que los fanáticos pueden complicarle la vida a los visitantes, esto es importante.

POWER TIP DE ROD #6

Si tu oponente se alinea para patear el gol de campo decisivo, usa un tiempo fuera para congelar a su pateador. Si su calma es baja, su desempeño disminuirá, lo que puede causar que falle. Ten cuidado, jugadores con calma pueden mejorar y tú tendrás mucho que perder.

POWER TIP DE ROD #7



Si tu QB está batallando mucho, olvídate del juego profundo. Haz que se enfoque en pases cortos y fáciles, de forma que pueda agarrar buen ritmo y comenzar a jugar bien.

POWER TIP DE #8

Mientras estés a la defensiva, recuerda utilizar la opción Strip Ball. Esto puede emocionar mucho al público si juegas como local o vas venciendo a tus oponentes como visitante. Si piensas hacer jugadas peligrosas, ten cuidado pues, aunque parezca que ganes mucho, una penalización como *facemask* puede darle a tu oponente un first down.

POWER TIP DE ROD #9

El pulso del estadio es otro factor determinante. Si el estadio está encendido, el medidor lo indicará. El objetivo es hacer que el medidor llegue a su límite. Presiona repetidamente el botón de Stadium Pulse para hacerlos gritar de emoción. Mientras más rápido, mejor. Cuando el estadio se encuentre al máximo, el equipo visitante se confundirá y no responderá bien. Ese es el momento para aprovechar toda tu ventaja de local.

CRÉDITO EXTRA

En ocasiones, el balón parece botar en la dirección correcta, pero ¿es suerte o es otra cosa misteriosa? Puede ser uno de los banderines de la NCAA, algunos de ellos te dejan hacer trampa en el campo. Estos pueden ser usados sólo una vez, así que guárdalos para un partido difícil o muy importante.

Pon el banderín a trabajar



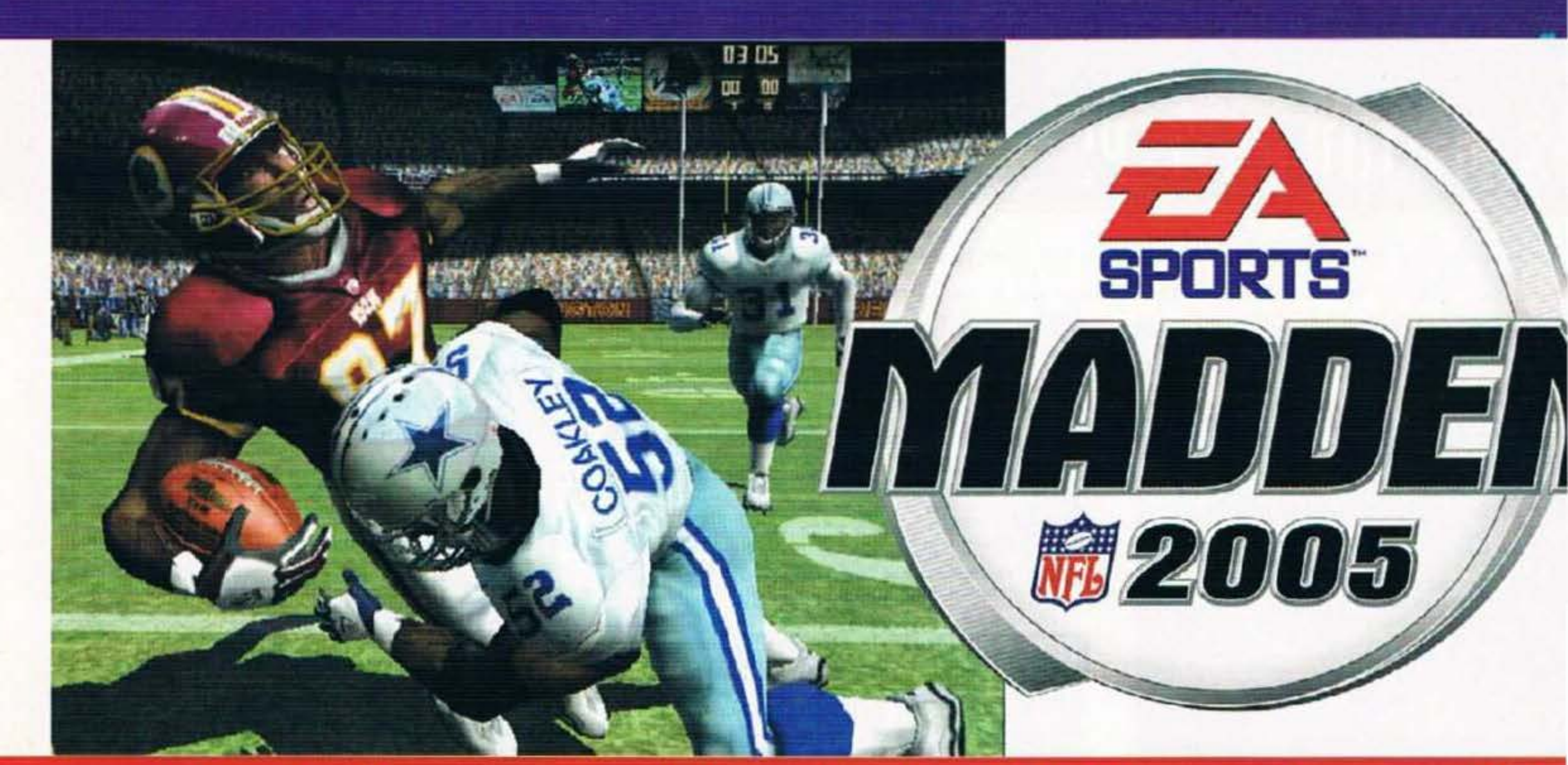




Para activar un banderín pausa el juego y selecciona Campus Challenges. Escoge Team Boosts o Game Cheats, ahora, escoge el banderín que quieras activar. En el caso de Windat, tu banderín te aumentará la posibilidad de hacer un gol de campo de más de 50 yardas de distancia.

CUADRO DE HONOR

Gracias a Rod Moye y al resto del equipo de desarrollo de NCAA Football 2005, puedes experimentar todo el impacto del futbol colegial en tu GCN. Con gran profundidad, impresionantes gráficos, sonido increíble y mucho de ese espíritu que le da vida al futbol colegial, esta versión del NCAA se ha ganado un lugar en nuestra lista de honor de nuestros favoritos de este deporte de todos los tiempos.



¡Toda la emoción de la NFL en tu sala!

Es impresionante poder tomar una esp da, un escudo, llamar a tus mejores am gos y salir a salvar un reino lejano de la ranía de un ser malvado... pero cuando tás con tus cuates en un fin de semana en tu casa y quieres pasar un buen rat nada mejor que un título tipo Party o de deportes. Esta vez tenemos en nuestra manos uno de los mejores y más rea tas juegos que hemos visto de este género: Madden NFL 2005.

En este nuevo título de esta importante fra quicia, los gráficos de los personajes, el *gam play* y los valores físicos de esta versión han s do mejorados para darle un mayor sentimie to al jugador de estar sobre el césped del est dio. Es sensacional ver el trabajo tan bue respecto al modelado de los polígonos pa crear a cada uno de los personajes del juego, cual permitió que quedaran aún más parecid a sus contrapartes reales.

Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: Tiburon
Clasificación: Everyone
Categoría: Deportes/Futbol Americano
Jugadores: 1-4 simultáneos



Cambia el curso del juego, con el C-Stick

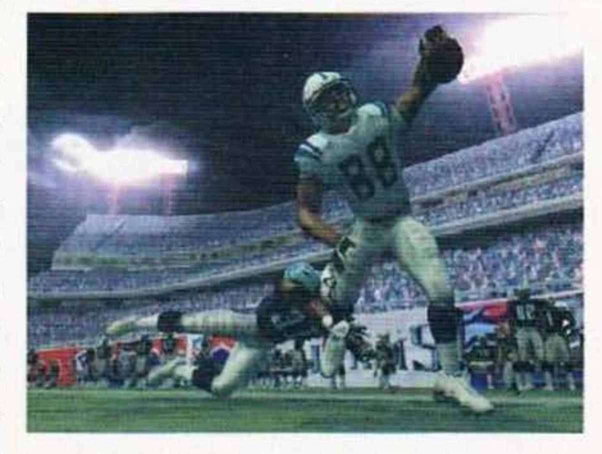
En Madden NFL 2005 se ha integrado el nuevo sistema conocido como Hit Stick, por lo que los jugadores pueden cambiar el curso de los partidos con una tacleada o jugada especial al presionar una dirección en el C-Stick. Esta nueva opción abre expectativas más allá del *gameplay* tradicional; los participantes podrán experimentar cada jugada como nunca antes se había visto y no estarán limitados a una sola estrategia; podrán despistar completamente al adversario con el simple movimiento del C-Stick.



Es importante que aprendas a controlar perfectamente esta gran opción, pues te permitirá darle al juego nuevas expectativas. Cuando ejecutes correctamente un Hit Stick, podrás tener nuevos elementos visuales y de audio para hacer más intenso cada juego. Es impresionante ver las animaciones que se despliegan cuando realizas una tacleada con el Hit Stick.

Un mejor control de la defensiva

La inteligencia artificial de los jugadores está mejor que nunca. Antes tenías que darles una instrucción y esperar a que realizaran las jugadas al pie de la letra. El problema era que si las acciones no resultaban como se esperaba, los jugadores se quedaban estáticos sin saber qué hacer. Ahora podrás tener mayor confianza en tu equipo y esperar lo mejor de ellos, pues si la jugada no resulta efectiva, tomarán otros medios para lograr avanzar más.



Los medios estarán al tanto de tus juegos

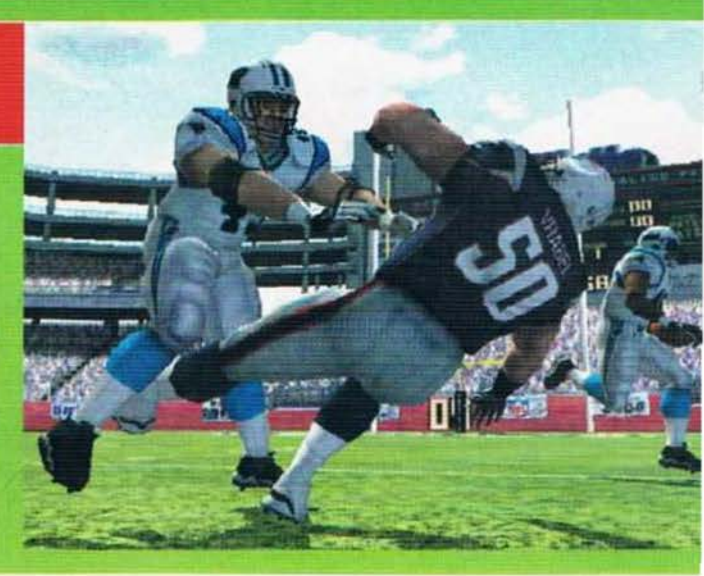
En los modos de campeonato, torneos, etc., tendrás la participación de los medios de comunicación, que te mantendrán al tanto de todo lo que sucede en los demás partidos: narrarán las acciones que se susciten en el terreno de juego. Con entrevistas, comentaristas y otros elementos interesantes que te harán pensar que estás viendo un partido real en la televisión. Tony Bruno, un famoso locutor de radio, seguirá de cerca las noticias relacionadas con tu equipo, también verás los encabezados de los periódicos para enterarte de notas recientes.



Las mejoras visuales no sólo se notan a la altura del césped, sino también en cada detalle de los estadios. Podrás disfrutar de estupendas ambientaciones climáticas, como el cielo, las sorprendentes fuentes de luz e incluso un clima tan realista, que puede cambiar gradualmente durante un partido, desde comenzar con mucho sol hasta terminar en una lluvia torrencial. Hay otros elementos cambiantes en el juego, verás que en las celebraciones de los torneos y cuando ganas partidos, habrá fuegos pirotécnicos y confeti por doquier.

Un buen entrenador está al pendiente

Si quieres tener en buenas condiciones a tu equipo, debes checar siempre su estatus y tu correo electrónico. Por este medio y por los diarios, te enterarás qué les molesta a tus jugadores y podrás tomar la decisión más acertada para mejorar su ánimo. Por ejemplo, si en las noticias hablan de que algún jugador no está dando lo que debe en el campo de juego, es hora de cambiarlo por otro o, en su caso, ver qué le hace falta. Es tu deber tener en óptimas condiciones a cada personalidad a tu cargo para que rinda el 100%.



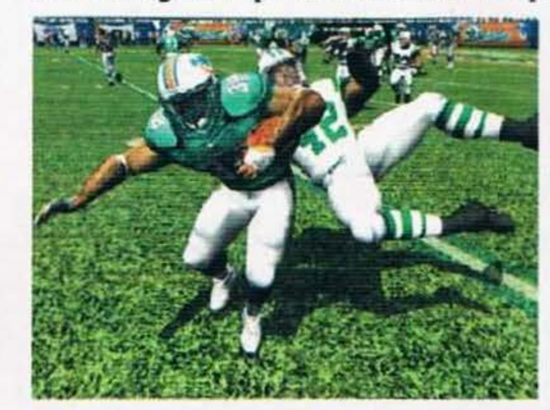
Jugadores quejumbrosos

El tratar con jugadores famosos a veces es un trabajo difícil, y si no sabes cómo mantenerlos en buen estado en el Franchise Mode, sufrirán cambios en su estatus, lo que les afectará en su desempeño. También padecerán cambios si los sustituyes a menudo o si los tienes fuera de juego por periodos prolongados, asegúrate de mantenerte alerta a sus necesidades.



Create-a-Fan, los aficionados que siempre quisiste

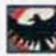
Si estás harto de que los fanáticos estén como tablas en las gradas, ¡es tu oportuni de hacer algo al respecto! Ahora no sólo te preocuparás por cambiarle la apariencia a



jugadores, también podrás diseñar y c figurar grupos enteros de fans, desde rostros, sombreros y su vestimenta h su pintura facial. De esta manera, c vez que realices buenas jugadas que rezcan ser reconocidas, podrás goza secuencias exclusivas con tus seguid celebrando tus logros.

Hemos visto distintos juegos de futbol americano y nos hemos divertido e grande con ellos; pero no cabe la menor duda, este maravilloso título s pera por mucho a otros del mismo género. Es uno de esos juegos que atraen y con el que, después de un par de encuentros, te quedas pica deseando más anotaciones. ¡Simplemente, no te lo puedes perder!

Ranking

 **crow**  8.0

¿Qué puedo decir? Los juegos de Madden son como los sistemas computacionales... saldrán nuevas ediciones, pero serán simples actualizaciones. Es decir, casi es la misma experiencia jugar Madden 2004 que 2005, lo único que modifican son unas cuantas jugadas, personajes y otros detalles. En resumen, el juego es bueno y digno de ser recomendado, pero, repito, no ofrece algún atractivo novedoso.

 **enrak**  7.5

Aunque la franquicia de Madden es la más popular de futbol americano, no la c sidero tan buena. Esta nueva versión ofrece varias mejoras comparada con la 2004, pero considero que no son tan extraordinarias como antes. Si te gusta e deporte, seguro encontrarás fascinante este juego, en especial al ver todos los tos de la NFL actualizados; pero si no es así, chécalo y compara con otros títulos

 **Panteón**  9.0

Por lo común, los juegos de deportes no me atraen mucho que digamos, excepto que sean extremos; pero cuando revisé el Madden 2005, me quedé un buen rato jugando partido tras partido y me pasé una tarde bastante agradable. Lo recomiendo para los aficionados al americano, pero si no te agradan los juegos de deportes, mejor elige otro título.

 **master**  9.0

Los juegos de deportes me encantan, sobre todo los de futbol americano, ya q son de los mejores para jugar entre amigos. Madden 2005 es un buen título, p des realizar bastantes jugadas, tanto a la defensiva como a la ofensiva, lo cual v verá mucho más estratégico tu juego. La opción de crear a tus propios aficiona es excelente, ya no verás nunca a un público acartonado. A pesar de que el am cano no es muy seguido en nuestro país, dale una oportunidad, se la merece.


CLUB NINTENDO
Los Angeles
EXIT ONLY
SRS
SRS
STREET RACING SYNDICATE
TM
© 2004 Namco LTD


CLUB NINTENDO
Kirby™
& The AMAZING MIRROR
© 2004 Hal Laboratory Inc./ Nintendo

PUEDE ABANDONARTE EL VALOR. TUS AMIGOS NUNCA LO HARÁN.

JUEGA COMO HARRY, RON Y HERMIONE
Y DERROTA A LOS DEMENTORES.



www.harrypotter.ea.com www.harrypotter.com



Sé Ron: explora Hogwarts™, haz travesuras y acecha a los Slytherin.



Juega como Hermione para controlar dragones, convierte el agua en hielo y descubre misteriosos secretos.



Prueba el valor de Harry mientras dirige y vuela con Buckbeak™, domina el Hechizo Patronus y enfréntate a los guardas de Azkaban.







GAME BOY ADVANCE





THE LEGEND OF ZELDA® FOUR SWORDS ADVENTURES

TIPS

Además de secuestrar a Zelda y a seis doncellas del reino, un maligno mago llamado Vaati ha sumergido a Hyrule en una profunda oscuridad. ¿Pero él estará realmente detrás de todo lo ocurrido? Si quieres descubrirlo, reúnete con tres amigos y prepárense a vivir una gran aventura con ayuda de estos tips.



EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Fantasia Violencia

©2004 Nin

Nivel 1
Whereabouts of the Wind

Este primer nivel del juego no tendrás problemas para completarlo, ya que prácticamente sólo te servirá para que conozcas tus movimientos y te acostumbres a resolver los acertijos, utilizando a tus tres compañeros. Por lo único que debes preocuparte, es por reunir las gemas necesarias para que tu espada obtenga el poder para pasar al siguiente nivel.





Cave of No Return

Al principio del escenario, toma la lámpara que se encuentra del lado derecho, con ella tu rango de visión se ampliará un poco más, ahora con la misma lámpara enciende las urnas para que puedas proseguir. En los siguientes cuartos, tendrás que empujar varios bloques para abrirte camino; recuerda prender todas las urnas que veas, ya que te darán gemas o se abrirán puertas. Casi al final, deberás salir de un "minilaberinto", donde la secuencia correcta es: derecha, izquierda, derecha. Después enfrentarás a Shadow Link, te recomendamos marearlo con flechas y después atacarlo con tu espada.



Hyrule Castle

Para infiltrarte en el castillo, debes levantar la roca ubicada del lado izquierdo (donde los guardias te lanzan bombas). Una vez dentro, sigue hasta donde encuentres una puerta cerrada, para abrirla jala la palanca del lado derecho de la misma. Ahora dirígete hacia la derecha y busca una llave que te permitirá seguir avanzando. Más adelante, verás un campo de fuerza que no te permite el paso, ve a los costados del castillo, en este lugar hay dos criaturas que te ayudarán a deshacerte del campo de fuerza. Sube al siguiente cuarto, resuelve un sencillo *puzzle* y prepárate para enfrentar al jefe de escena. Derrótalo regresándole la energía que te lance con ayuda de tu espada, después de hacerlo un par de veces, habrás rescatado a la primera doncella.

Nivel 2
Eastern Hyrule - The Coast

Empezando el nivel, encontrarás las bombas dentro de una cueva, las cuales necesitarás para "abrirte" camino a un lado de la primera casa que encuentres. Cuando enfrentes a varios enemigos en el agua, entra por un remolino que está abajo a la izquierda, ahí obtendrás la resortera de nivel 2, con la cual debes eliminar a todos los enemigos, y así poder continuar. Shadow Link tratará de impedir tu misión,con ayuda de unas bombas gigantes, entra a los túneles o sumergete en el agua para que no te alcance la explosión. Derrota al enemigo final utilizando los cuatro Links.



Village of the Blue Maiden



En esta escena, las cosas se empiezan a complicar un poco. Habla con el anciano al principio del nivel para que te dé la Moon Pearl, con la que podrás llegar al otro lado de la aldea. En la parte oeste del pueblo, verás una fila de personas en una casa, entra por el lado derecho a ésta, ahí te pedirán que encuentres a cuatro personas y, una vez que lo hagas, te darán la pala. Al sureste de la aldea, hay una casa junto a una jardinera, haz un agujero, entra y con una Moon Pearl ve al otro mundo donde te encomendarán llevar una carta. Llévala al noreste del pueblo, con esto obtendrás la Pluma para saltar. Al lado hay una casa donde debes estrenar tu *item* para obtener un libro de magia. Al salir, con una Moon Pearl, dirígete hacia arriba y utilízala, ahí encontrarás a una brujita, dale el libro y ella te ayudará en tu camino. Al final derrota una vez más a Shadow Link para terminar el nivel. Localizar las Moon Pearls será muy sencillo, sólo busca en cada casa.



Eastern Temple

Terminar este templo no es tan complicado como parece. Desde el do izquierdo, activa los *switches* para obtener la llave. A la derecha cuarto, donde hay dos gemas flotando, obtendrás la resortera; ah en la entrada del lado izquierdo, hay varios cuartos, ahí obtendrás arco. Utilízalo en la habitación donde estaban las gemas flotando, ro primero corta la enredadera que está en la pared de arriba, a la quierda. En la entrada del lado derecho del cuarto de las gemas, co seguirás la lámpara después de resolver unos acertijos. Úsala en las nas que están en el cuarto de las gemas.

Dos habitaciones más adelante, enfrentarás al jefe de escenario; déjate caer por uno de los agujeros en el piso, así obtendrás el *bo merang*, ahora lánzalo al enemigo para que jales los "ojos" que lo rodean, cuando los elimines a todos, espera a que el "ojo gigant salte para atacarlo. Cuando lo derrotes, la segunda doncella será liberada.

Nivel 3
Death Mountain - Death Mountain Foothills

Pasando el puente, toma un par de bombas y colócalas en los costados del desnivel, de esta forma encontrarás un camino secreto. Después de bajar la montaña, entra a la casa que expulsa fuego de cuatro cañones, dentro te pedirán que empujes la casa para eliminar a los enemigos de afuera. Cuando lo hagas, como agradecimiento te premiarán con el martillo. Más adelante deberás derrotar a varios ogros para proseguir tu aventura. Enseguida sube por la escalera y entra al remolino, no te preocupes por los costados, sólo sube. Casi al final aparecerán bastantes soldados, encárgate de ellos y habrás terminado el nivel.



The Mountain Path

Prácticamente todo el camino está cubierto de llamas, para extinguirlo entra a la primera cueva que veas, ahí encontrarás jarrones con agua, los cuales tienes que arrojar al fuego. En la segunda parte de la montaña, entra a la cueva donde hay varias piedras, empújalas para hacer un puente, toma los Oil Pots, sal y sube por la escalera grande. Arriba verás varios cañones, para activarlos debes lanzar los Oil Pots a las mechas.



Cuando llegues a donde aparecen dos Shadow Link, debes golpear el piso con ayuda del martillo para obtener la llave, ya con ésta en tu poder entra a la cueva, toma el agua y lánzala al fuego ubicado en la escalera. Arriba te estarán esperando cuatro Shadow Link, derrótalos y sigue avanzando. Para terminar este nivel, deberás vencer a un ave gigante, sólo arrójale bombas para que se estrelle en las cuevas, ahora entra a éstas y pégale en la cabeza con el martillo.

Tower of Flames

La primera parte de este calabozo no te causará ningún problema. llegar al primer cuarto donde hay varios enemigos, empújalos con espada a la lava para que se abra una puerta, entra y sube a la platafo ma móvil, ahora dirígete a la habitación del lado izquierdo y hallar la Rocs´s Feather, regresa y brinca las plataformas hasta llegar a la e trada que te llevará al cuarto nivel. Una vez ahí, rompe los jarrones p ra descender a un piso secreto y poder conseguir una llave.



En el sexto niv te enfrentarás nueva cuenta co Shadow Lin véncelo y llegar a una habitació donde debes ac var unos *switch* localizados cer de las estatu que lanzan fuego. Al hacerlo, llegarás con los jefes del nivel, sólo lá zales bombas cuando abran la boca y listo, no tendrás dificultades p ra eliminarlos y liberar a la tercera doncella.

Nivel 4
Near the Fields - The Field



En este nivel encontrarás a una pequeña niña que te pedirá tu ayuda para llegar a la granja donde vive con su padre, en el camino deberás protegerla de los soldados, ya que la niña tiene "vida propia". Al salir de la granja, prepárate para una de las partes más originales del juego, ¡montar a caballo!

En esta parte correrás por el campo eliminando enemigos, sólo asegúrate de tomar todas las zanahorias para continuar cabalgando. Después avanza hacia el oeste, entra en la casa que está en esa zona, ahí te darán la llave para abrir otra al este, donde debes tomar las botas. Saliendo ve hacia el norte y encontrarás un hada dentro de un túnel, dale tus botas para que obtengas el segundo nivel, con lo cual podrás cruzar los hoyos. Más al norte, busca el arco, regresa y encárgate de los enemigos que tienen un ojo. Como agradecimiento, donde te dieron la llave, ahora recibirás la pala. Cava un hoyo cerca de la parte donde está una gema verde gigante, métete para llegar del otro lado. Ahora te enfrentarás con varios soldados; cuando los hayas eliminado, sube y vence al esqueleto gigante para obtener la primera piedra.

Infiltration of Hyrule Castle

Este nivel es muy divertido. Para entrar al castillo, debes ocultarte de la luz de los reflectores y tener cuidado de no romper ningún jarrón, de lo contrario atraerás la atención de los vigilantes. Al ingresar al castillo, dirígete a los cuartos de la derecha hasta que llegues a una habitación oscura, jala un interruptor en la parte de arriba para abrir la puerta de a lado, ahí te espera una Moon Pearl, regrésate y utilízala en el cuarto de la izquierda; al ingresar a la Moon Gate, obtendrás el arco que debes usar en las esferas del cuarto oscuro.

En las siguientes habitaciones encontrarás la lámpara (útil para encender todas las urnas). El jefe final es, en realidad, muy sencillo, sólo enciende las cuatro urnas del cuarto, ya con luz, atácalo con tu espada, después te absorberá, dentro de él continúa golpeándolo hasta que te deje salir, repite la técnica hasta aniquilarlo y puedas rescatar a una doncella más.



The Swamp

Shadow Link no se cansa de ser derrotado y, esta vez, al principio del nivel te atacará con unas bombas gigantes. Para avanzar toma la Flower Bomb y lánzala al lado derecho para descubrir una entrada, continúa así para avanzar. Cuando llegues al panteón, abre la tercera tumba a la derecha, ahí encontrarás el arco, el cual tienes que usar dentro de la tumba que está en medio de la segunda sección del panteón, y así obtener una Moon Pearl, que te ayudará para seguir avanzando.

Cuando llegues a la parte del "panteón oscuro", debes encontrar la lámpara, ya con ella continúa hasta llegar a un árbol, levántalo y avanza por el camino que acabas de descubrir. Arriba tendrás que hacer frente a un fantasma gigante. Para aniquilarlo, espera a que pase cerca de alguna urna, en ese momento pisa el *switch* que está al lado de la urna para encenderlo y aturdir al fantasma, aprovecha su condición para darle unos cuantos golpes con tu espada.



Nivel 5
The Dark World - Lost Woods

De donde inicias, camina tres niveles hacia abajo, hasta ver a Shadow Link, activa el *switch* para obtener una llave que debes usar en la calavera de ese mismo lugar. Ahí toma la Roc's Feather, ahora dirígete a un nivel arriba, en él verás muchos hoyos, bríncalos y obtén la Moon Pearl, que deberás utilizar arriba a la derecha, cerca de un Deku. Con esto, obtendrás la lámpara que te será muy útil para quemar troncos y seguir avanzando. Cuando llegues a una zona donde hay un Deku y un árbol en medio, verás también una Moon Gate, entra y otro Deku te pedirá tres objetos, los cuales debes llevárselos al Deku de la parte superior, cuando lo hagas te premiarán con el Power Bracelet, ahora podrás levantar cosas pesadas como árboles. En el noroeste, encontrarás la llave que abre la puerta de la entrada subterránea donde se encuentran reunidos varios Dekus al noreste.





Una vez dentro, toma la pala, avanza hacia la derecha y cava cerca donde hay un hoyo. Del otro lado, Shadow Link intentará detene con bombas gigantes, por lo que debes cavar justo en frente de don aparece, a fin de encontrar un camino subterráneo que te conduce final de la escena.

Kakariko Village

La villa está repleta de ladrones, y tu deber será encerrarlos a tod en una pequeña "cárcel" que se encuentra en el noreste del puebl Ve a la casa ubicada arriba a la derecha de donde inicias, ahí te c rán la pala, que te ayudará para que puedas encontrar a los ladr nes. En el noroeste del pueblo, encontrarás unas gallinas, toma u y llévasela al anciano que está dentro de la primera casa del puebl con esto obtendrás el Power Bracelet, no dudes en estrenarlo c los árboles. Cuando hayas capturado a todos los ladrones, entra la casa que está cerca de la jaula, sube a la parte superior, una vez a debes provocar que llueva resolviendo un sencillo acertijo.



Para obtener la piedra de es nivel, tienes que derrotar otro esqueleto gigante, pa hacerlo te recomendamos e perar su ataque, entonces quedará sin defensa y podr dañarlo con tu espada.

Temple of Darkness

¿Estás atorado en la parte donde hay un Deku dentro de un bloque? No te preocupes, sólo tienes que jalar y empujar este último hasta romper las bolas con picos que se encuentran en el suelo, de este modo crearás un puente para llegar a la puerta de abajo y a las de la derecha. En los cuartos donde hay barreras de bloques azules y rojos que te impiden pasar, debes rodear por la puerta de la izquierda del cuarto donde te enfrentaste a un soldado que tenía una cadena gigante, así obtendrás la llave para continuar.





Cuando pases el cuarto lleno de ratones, verás unos Oil Pots, que están junto a u pared, destrúyelos y empuja el muro con los cuatro Links. El jefe de este calabozo es mismo que venciste en la escena final del primer nivel, sólo que ahora lo acompañ unos "amigos". Para rescatar a la quinta doncella, debes regresar la bola de energ verde con tu espada para después, como ya es costumbre, dar el golpe final con ella

Nivel 6
The Desert of Doubt - Desert Doubt

Al comenzar, dirígete a la tienda localizada arriba a la derecha, habla con la mujer que verás sentada para que te dé permiso de cruzar el desierto; ahora charla con la guardia para que desbloquee la entrada. Cuando estés dentro, ten paciencia, pues hay caminos que te regresan al principio del nivel; explora perfectamente las áreas donde te encuentres para que no te pierdas y puedas avanzar más rápido. Después de pasar la primera pirámide, obtendrás una Moon Pearl, úsala arriba de donde hay unos enemigos de arena, ahora derrótalos para desbloquear un par de caminos, dirígete al de arriba, entra a la cueva y obtendrás el segundo nivel para tus botas.



Cuando llegues a una zona con cactus, usa tus botas para correr y no ser absorbido por los remolinos, ahora entra a la cueva para abrir dos caminos más, elige el de la parte de abajo. Un poco más adelante, verás un remolino gigante, para que desaparezca, coloca a un Link en cada esquina para activar unos *switches* que están debajo de los jarrones. Ahora, ya podrás continuar tu camino. Enseguida te enfrentarás a cuatros Shadow Link, una vez que te hayas encargado de ellos, librarás otra batalla más por la tercera piedra.



Desert Temple



Este calabozo es muy sencillo, al llegar al segundo cuarto, entra al de la derecha para que obtengas el martillo, cuando salgas de aquí, elimina a las tortugas, ahora golpea el piso con tu martillo para conseguir la llave. Más adelante llegarás a un cuarto lleno de una especie de cíclopes, ahí mismo obtendrás el arco, que te será de mucha utilidad para derrotarlos. Una vez que lo hayas hecho, en el cuarto de arriba encontrarás una Moon Pearl, la cual debes usar dos cuartos abajo. Enseguida llegarás a otro cuarto con varios enemigos, enciende las urnas con ayuda de tu arco para eliminarlos y obtener una llave más.

No sabemos quién es más insistente, si el coyote tratando de atrapar al correcaminos o los Shadow Link a ti, pero, en fin, debes derrotar a cuatro de ellos para completar este calabozo.

Pyramid

En el siguiente cuarto después de donde Shadow Link te ataca con bombas gigantes, camina por la izquierda hasta la segunda puerta, actívala empujando el madero que está a un lado, ahí hay una llave que debes utilizar en el camino de la derecha del cuarto principal para obtener la lámpara. Sal y enciende las urnas del primer cuarto a la izquierda, de esta manera descubrirás otro con un hada, regresa y usa la lámpara para encender las urnas en medio de la habitación para obtener las botas, llévaselas al hada, quien te otorgará el nivel dos para tu calzado. Ahora ve al cuarto de arriba a la derecha, donde conseguirás una Moon Pearl que debes usar justo afuera y obtener las bombas, úsalas en la pared de arriba y sigue avanzando hasta llegar con el jefe final, el cual es un gusano de piedra, atácalo con el Link según el color que tenga en su cola. Al final habrás rescatado a la última doncella.



Nivel 7 Frozen Hyrule - Frozen Hyrule

Después de avanzar un poco, te encontrarás en una zona donde comenzará a nevar con más fuerza, sólo corta el pasto con tu espada para que encuentres unos agujeros y puedas seguir avanzando. Al final de este camino, encontrarás el Fire Rod, con el cual podrás derretir muros y bolas de nieve, en una de éstas viene la llave para entrar a la casa ubicada casi al principio, donde conseguirás el Power Bracelet. Levanta un par de árboles que se encuentran del lado derecho del lago congelado, ahí obtendrás una Moon Pearl que debes llevar al norte del lago congelado para seguir avanzando. En la siguiente zona debes usar las flower bombs en la montaña para descubrir una entrada donde hay una palanca, la cual debes activar para que aparezcan unas escaleras, sube y podrás pelear por la última piedra.



The Ice Temple



En uno de los primeros cuartos del calabozo, verás una plataforma con unas calaveras, lánzales bombas para destruirlas y obtener el Fire Rod, el cual te ayudará a derretir el hielo que impide tu acceso a los demás cuartos. Enseguida de donde enfrentarás a Shadow Link (así es, aún lo enfrentarás varias veces), verás un cuarto con *switches* en el piso, coloca los bloques de colores sobre ellos para seguir avanzando. Al salir baja las escaleras para que tu Fire Rod obtenga la cualidad de aparecer bloques, y así aprovechar para cruzar los abismos. Al final del nivel, las doncellas que rescataste te pedirán las piedras que reuniste para transportarte a la torre del viento.

Tower of Winds



Este nivel es muy distinto a los demás, ya que la parte principal se desarrolla en 2D. Lo primero que debes hacer es subir al segundo piso, después entra a las puertas de los costados lanzando algún Link, de esta manera obtendrás una llave que te permitirá avanzar. Un par de pisos más adelante, encontrarás unos bloques que intentarán aplastarte cuando pases cerca. En ese piso activa todos lo *switches* para obtener una llave que debes usar en la puerta de abajo, donde activarás una escalera para continuar tu camino. En el siguiente nivel, obtendrás el Fire Rod, que debes emplear para derretir al sapo de hielo que bloquea el camino.

El jefe de este nivel es un ojo gigante protegido por varios enemigos voladores, para vencerlo accesa por la puerta de la izquierda y toma la pluma, entonces entra en la puerta de arriba y activa un par de plataformas. Ahora del otro lado accede y ataca a un enemigo de color rojo, al eliminarlo el ojo se caerá al suelo, aprovecha esta oportunidad para terminar con él. En el cuarto de arriba te estará esperando la princesa Zelda.

Nivel 8 Realm of the Heavens
Realm of the Heavens

Las primeras zonas de este nivel no son nada difíciles, sólo debes eliminar a todos los en migos de las diferentes áreas para obtener la Roc´s Feather, con la que podrás saltar a l demás nubes. Cuando pases las nubes pequeñas, dirígete hacia arriba, a hallarás el martillo, regresa y, en la zona de abajo, golpea el piso pa encontrar una llave y puedas continuar tu camino. Al fin del nivel, sufrirás el embate de un par de Dodongos, lá zales bombas cuando abran la boca para eliminarlos, de pués aparecerá un Dodongo más grande de color azul, ab uno de los cofres que aparecerán para obtener las bomba de segundo nivel y puedas causarle una gran indigestió

Al vencerlo, habrás terminado el nivel.



The Dark Cloud

Al inicio, elimina a los buitres para que aparezca un puente de nube, ahora entra a los cuartos de la siguiente área y cuando veas un cañón entra en él y, justo antes de caer, presiona abajo y B para destruir unos bloques que impiden tu acceso a una puerta, dentro obtendrás un arco útil para resolver un par de acertijos. Más adelante aparecerá de nuevo Shadow Link, evítalo entrando a las puertas de los costados, en la siguiente parte del nivel, elimina a todos los enemigos para obtener una Moon Pearl, llévala a la zona de abajo y conseguirás el martillo. Para pasar este nivel deberás derrotar a varios Shadow Link, pero ahora no estarás solo, Zelda te ayudará. Cuando te deshagas de ellos, tu recompensa será el espejo mágico.



Batalla Final

Si creías que ya era todo, te equivocas, ya que aún debes derrotar al rey de los Gerudos: Ganon. Atácalo, pero ten cuidado con los rayos que salen de su tridente, pues si te tocan te llevarán a la pantalla de tu GBA y para salir tendrás que eliminar a unos molestos esqueletos. Después de varios combates, la princesa Zelda aparecerá y creará una esfera de energía pura (no, no es la Genkidama), la cual debes atravesar con una flecha para dar el golpe final a Ganon, ahora relájate y disfruta del final de este extraordinario juego.

Palace of Winds

El camino ha sido largo, pero ya estás en el último nivel donde debes aplicar todo lo aprendido para salir adelante. En la segunda habitación hacia arriba, deberás resolver unos cuantos acertijos para obtener cuatro Moon Pearls, las cuales debes llevar a las esquinas de la habitación para acceder a cuatro *switches*, los cuales tienes que pisar con los cuatro Links para abrir la puerta de arriba. En la siguiente habitación derrota a los ogros, después sube y elimina a las arañas, entra al cuarto de la derecha y encontrarás una llave que debes usar en la puerta de la izquierda del cuarto donde estaban las arañas. El jefe de este nivel es un ojo gigante, para vencerlo avienta bombas al remolino que lo hace flotar, después déjate caer en el cuadro de en medio, súbete al cañón y expúlsate; al caer presiona abajo y B para terminar con este enemigo. La torre se empezará a derrumbar y será tu obligación proteger a la princesa Zelda de cualquier peligro hasta salir de ahí.





Así terminamos los tips de este entretenido título, nosotros te recomendamos que lo juegues con tres personas al mismo tiempo para disfrutarlo al máximo, pero también lo puedes hacer solo. Recuerda, cualquier duda respecto a este u otro juego, nos la puedes hacer llegar y con gusto te la resolveremos.

SPIDER-MAN 2 THE GAME

TIPS

TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

Violencia

¡Es hora de que nuestro amigable vecino entre en acción!

No es un juego tan complicado como parece, una vez que te acostumbres, te será muy sencillo dominar a nuestro arácnido superhéroe. A diferencia de la versión anterior, las mejoras le agregan más reto, lo cual lo hace más interesante.

Aunque Bruce Campbell (el narrador) te guía paso a paso, desde el tutorial de movimientos básicos hasta la última misión, aquí te daremos tips para usar tus poderes y cuáles movimientos debes dominar antes de salir a combatir el crimen.



Básicos

Comencemos por ver cómo aprovechar los movimientos básicos:

Jump: presiona el botón A para saltar. Mientras más tiempo dejes presionado este botón, más alto llegarás. Es importante que aprendas a calcular los saltos, en muchas ocasiones será mejor brincar un edificio de poca altura que darle toda la vuelta, sobre todo para ahorrar tiempo. También es mejor iniciar tus recorridos aéreos con un salto. Si presionas dos veces este botón, harás uno doble que a veces te salvará de recibir algunos golpes.

Web: cuando se trata de combatir criminales, puedes hacerlo con simples golpes sin gracia o usando la telaraña que le da mucha espectacularidad a las peleas. Si usas tu red, podrás atrapar a los criminales, arrojarlos, utilizarlos como una honda para atacar a los enemigos que te rodeen o dejarlos colgando para que no te estorben.

Dodge: en el momento que vayas a recibir un golpe, puedes evitarlo presionando este botón, y así crear un contraataque que causará más daño y, claro, podrás crear mejores combos.

Attack: simple, pero efectivo. Los golpes de Spider-Man son capaces de noquear a cualquier villano con poderosos combos, aunque, en ocasiones, es mejor usar la cabeza y no la fuerza bruta.

Swing: para recorrer la ciudad rápidamente, debes mecerte por el aire con gracia y estilo. Para hacerlo, cuentas con dos tipos de *swings*, *easy* y *normal*. Más adelante platicaremos las ventajas de cada uno.

Run: como dicen, al mal paso darle prisa. Si tienes poco tiempo para llegar a tu siguiente destino o misión, corre y no te detengas, recuerda, también puedes aumentar tu velocidad al presionar el botón L mientras escalas un edificio.

DESDE LA DÉCADA DE LOS 60, SPIDER-MAN HA SIDO UNO DE LOS SUPERHÉROES MÁS ACLAMADOS EN TODO EL MUNDO, GRACIAS A SU CARISMA, HUMOR Y LAS SITUACIONES TAN HUMANAS POR LAS QUE PASA EL INTRÉPIDO PETER PARKER, CON LAS QUE MUCHOS DE SUS LECTORES SE HAN IDENTIFICADO.

TAL VEZ NO TE SUENE EL NOMBRE BRUCE CAMPBELL, PERO ESTAMOS COMPLETAMENTE SEGUROS DE QUE LO HAS VISTO ACTUAR EN SERIES DE TV COMO *HÉRCULES* Y *XENA*, ADEMÁS DE SUS MUY EXITOSAS PELÍCULAS *EVIL DEAD* Y, CLARO, EN SU PAPEL DE "EL PORTERO" DEL TEATRO QUE NO DEJA PASAR A PETER EN *SPIDER-MAN 2*.

Spider-Man

Nombre real: Peter Parker.
Ocupación: superhéroe / fotógrafo / repartidor de pizzas / estudiante.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Nueva York.
Fuerza: posee la fuerza de una araña en proporción a su tamaño.
Poderes: puede adherirse a las paredes, dar grandes saltos, hacer acrobacias en el aire y tiene un sentido arácnido que lo protege del las situaciones peligrosas.
Habilidades: gracias a sus conocimientos en ciencias, Peter es capaz de crear sus propias telarañas para salir de noche por la ciudad, también reacciona rápidamente en situaciones de gran presión y tiene la habilidad de echar a perder sus citas románticas con Mary Jane.

Movimientos especiales

Web-Trap: mantén presionado Y apuntando hacia un enemigo, mientras más tiempo aprietes el botón, más tiempo le tomará al personaje liberarse.

Multi-Target web-trap: mantén presionado para atrapar a un ladrón, después suelta el bot y de inmediato podrás cambiar ha otra persona para unir hasta cua villanos en forma simultánea.

Web-Blind: rápidamente presiona Y para cegar a un contrincante.

Web-disarm: rápidamente pres na Y para desarma un enemigo c una sola pistol

Web Rodeo: primero, sujeta a tu enemigo con *web-trap*, sin soltarlo comienza a rotar el *stick* análogo hasta que ganes suficiente velocidad, mientras más rápido gires, el criminal saldrá volando con más fuerza.

Flying uppercut: corre hacia tu objetivo y pres na el botón de ataque hasta que ga altura junto con el bandido (pue crear un combo en el aire con te movimiento).

Recovery: Presiona rápidamente X para recuperarte de explosiones o si te arrojan por los aires.

Charge Attack: Carga un salto y después presiona el botón de ataque.



Homig Attack: cuando estés en una pared, presiona el botón de ataque para saltar y golpear.

Web-hammer: sujeta a un oponente y comienz presionar el botón *web* para golpearlo contra el so. Puedes hacer que este mismo movimiento convierta en *web rodeo*.

Spinning pile-driver: sujeta un enemig mantén presionado el botón de salto h ta llenar la barra. Una vez el aire, presiona el botón *counter* para hacer el r vimiento; mientras r rápido lo presiones, ma será el daño que hagas.

Mary Jane

Nombre real: Mary Jane Watson.
Ocupación: actriz.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Montoursville, Pennsylvania.
Fuerza: normal.
Poderes: ninguno.
Habilidades: modelo profesional.



Dodging/Rolling: mantén presionado el botón X mientras estás quieto, ahora oprime el botón L para hacer un giro en la dirección que tú decidas.

Throwing grap target: sujeta a rival, ahora p siona y man *counter* para c gar el poder. Su ta el botón p arrojar a tu enemigo lejos.

Otras habilidades:

Presiona los siguientes botones para activar diferentes opciones o movimientos:

L+Y	Impact Webbing
L+R	Zip
X+Y	Grapple Pickup
Z+Start	Mapa



SPIDER-MAN TIENE ELEMENTOS TIPO RPG, INCLUYENDO TANTO LA COMPRA DE ALGUNOS MOVIMIENTOS COMO LA MEJORA DE DIVERSOS BÁSICOS. PARA OBTENER ESTOS PUNTOS, TENDRÁS QUE HACER MUCHOS ACTOS HEROICOS DESINTERESADOS.

Hero Points

Ayuda a tu comunidad, ¡realiza labores altruistas!

Ya que termines las primeras misiones del tutorial, pasarás de lleno a la acción. En general, tienes que cumplir con todos los requerimientos de cada misión para poder avanzar a la siguiente, pero, entre cada una de ellas, podrás cumplir con algunos otros objetivos al azar que podrás buscar en las calles de la ciudad.

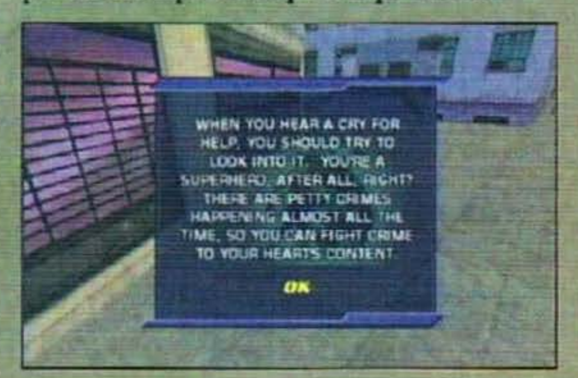


Como sabes, las calles de la ciudad albergan a cientos de criminales vagando libremente y, por supuesto, todos querrán hacer de las suyas con los pobres ciudadanos que piden a gritos tu ayuda. En general, hay dos tipos de crímenes por resolver, los "comunes" y las "peticiones especiales."

Los crímenes comunes son los que puedes resolver justo en el momento en el que ocurren, las peticiones son hechas por los ciudadanos y pueden involucrar misiones más complejas donde incluso tengas un límite de tiempo.

El ayudar a las personas te dará muchos Hero Points con los que podrás comprar los *upgrades* y movimientos nuevos de Spider-Man en las diferentes tiendas ubicadas en Manhattan.

Otra forma de obtener Hero Points es al leer todas las instrucciones que los hint markers tienen para ti. Aunque no recibirás muchos puntos, es importante que busques todos.



CADA MOVIMIENTO TIENE UN PRECIO DISTINTO; TENDRÁS QUE AYUDAR A MUCHAS PERSONAS SI QUIERES COMPLETAR TU LISTA DE MOVIMIENTOS.

DEBES TENER CUIDADO AL AYUDAR A LAS PERSONAS, PUES SI NO CUMPLES CON TU PROMESA, LA GENTE SE DECEPCIONARÁ DE TI.

Harry Osborn

Nombre real: Harold "Harry" Osborn.
Ocupación: presidente de las industrias Osborn.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Nueva York.
Fuerza: como humano es normal, como Green Goblin casi igual a la de Spider-Man.
Poderes: ninguno.
Habilidades: puede usar el goblin glider aéreo con facilidad para atacar con sus bombas.

Repartiendo pizza



No es fácil, definitivamente no es heroico y pocas veces valoran este trabajo, pero el repartir pizzas te servirá para juntar muchos Hero Points. Acude a la pizzería y usa tus superpoderes para entregar tus pedidos a tiempo y ¡siempre calientes! No falles o estarás en problemas.

Los Hero Points son muy importantes, en casi todas las misiones te pedirán que cumplas con un mínimo de puntos, procura darte tiempo para resolver otros crímenes y cuando tengas los suficientes, compra movimientos nuevos, mejora los que ya tienes y luego continúa con tu búsqueda del Dr. Octopus y los demás supervillanos. Recuerda practicar tus golpeso para vencerlos.

Web Swing

¿Qué sería de la araña sin su telaraña?

El juego está diseñado para que puedas avanzar por toda la ciudad usando tu telaraña sin la necesidad de tocar el piso, claro, no es algo que vayas a hacer a menos que estés de ocioso, pero lo más recomendable es aprender moverte de esta forma para llegar rápidamente a cualquier punto que desees.

Hay dos modos para usar el web swing: easy y normal.

Easy: Basta con que presiones el botón R para disparar una telaraña y comenzar a balancearte sobre las cabezas de los habitantes de Manhattan, pero de esta forma no posees control total sobre los movimientos de El Hombre Araña.



Normal: Lo mejor será que comiences a usar este modo y que te acostumbres a él, ya que así podrás controlar todos los movimientos de Spidey.

J. Jonah Jameson

Nombre real: John Jonah Jameson.
Ocupación: editor en jefe del *Daily Bugle*.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: desconocido.
Fuerza: normal.
Poderes: ninguno.
Habilidades: puede quejarse de un tema por horas, le grita a todos como si su vida dependiera de ello y su voz es peculiarmente irritante.

Para iniciar un recorrido, lo mejor es c menzar con un salto grande, deja presion do A para cargar el salto y cuanto estés en aire, presiona R para lanzar una telaraña. que comiences a balancearte hacia el fren tienes dos opciones: presionar R de nue para continuar avanzando o presionar botón A para soltarte, ganar más altura volver a oprimir R para agarrarte otra vez alguna telaraña.





Como punto importante, queremos deja bien claro que, a diferencia de la versión an terior, las telarañas ya no se enganchará "de las nubes y las aves"; si no hay un edif cio un poco más arriba que la cabeza de Sp dey, no tendrá de donde agarrarse y, por l tanto, caerá al vacío.

Ten en cuenta otra cosa, la telaraña se suje ta de los costados de los edificios, por lo qu tendrás que ir balanceando el cuerpo de Pe ter para que no se acerque demasiado a la paredes y choque o pierda velocidad.



Visita Manhattan

Por si no te has dado cuenta, la ciudad es enorme y hay cientos de lugares que puedes visitar. Uno de los primeros que no debes olvidar visitar es la tienda del superhéroe. Aquí podrás canjear tus Hero Points por nuevos movimientos, combos y mejoras de tu *web swing*, *jump*, etc. La pizzería es otro fantástico lugar para visitar porque es una buena fuente de Hero Points.

Hay otros lugares donde será mejor pasar el tiempo, como la casa de Mary Jane. Aunque la relación entre ella y Peter no anda bien, podrás contar con su amistad.



Lo más importante de visitar la ciudad es encontrar todos los iconos de información, token y demás símbolos ocultos. Hay cientos de ellos regados por las calles, techos, callejones y rincones menos esperados, ¡revisa con cuidado!





CUANDO PASES POR CALLEJONES Y LUGARES MUY ESTRECHOS, TEN CUIDADO DE NO PERDER EL BALANCE, SI ESTO OCURRE, PRESIONA A PARA SALTAR Y PÉGATE A LA PARED MÁS PRÓXIMA.

Episodios ocultos

Aunque pueda parecer lineal, también hay algunas historias alternas muy emotivas que bien valen la pena ir a buscar, especialmente porque éstas muestran el esfuerzo de los programadores para recrear los mejores momentos de la película.

Mysterio Exposed

Al principio del juego, cuando Peter se da cuenta que le hace falta dinero a la tía May para pagar la renta, va al *Daily Bugle* para conseguir dinero; después de salir de la oficina de J. Jonah Jameson, ve al teatro que está en ruinas y ahí enfrentarás a Mysterio.

War of the Worlds

Inmediatamente de salvar el día en *faux press conference*, Mysterio te informa amenazadoramente que nada podrá detenerlo a él y a su invasión alienígena que destruirá la Estatua de la Libertad. Corre hacia donde se ubica ésta y detén la amenaza de Mysterio.

Stop Doc Ock's Bank Heist

Más o menos a la mitad del juego, Peter le ayuda a la tía May a solicitar un préstamo en el banco, pero lo que parecía una simple transacción, se convierte en un caos cuando el Dr. Octopus intenta robar el banco. Ésta es la primera vez que peleas contra este enemigo y para vencerlo, tendrás que averiguar cómo inhabilitar sus poderosos brazos.



Mysterio

Nombre real: Quentin Beck / Nicholas Macabe.
Ocupación: criminal / creador de efectos especiales y doble de Hollywood.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Riverside, California.
Fuerza: normal.
Poderes: ninguno.
Habilidades: es muy talentoso para crear ilusiones holográficas, hipnotizar y crear químicos alucinógenos.



Ellis Island

Liberty Island

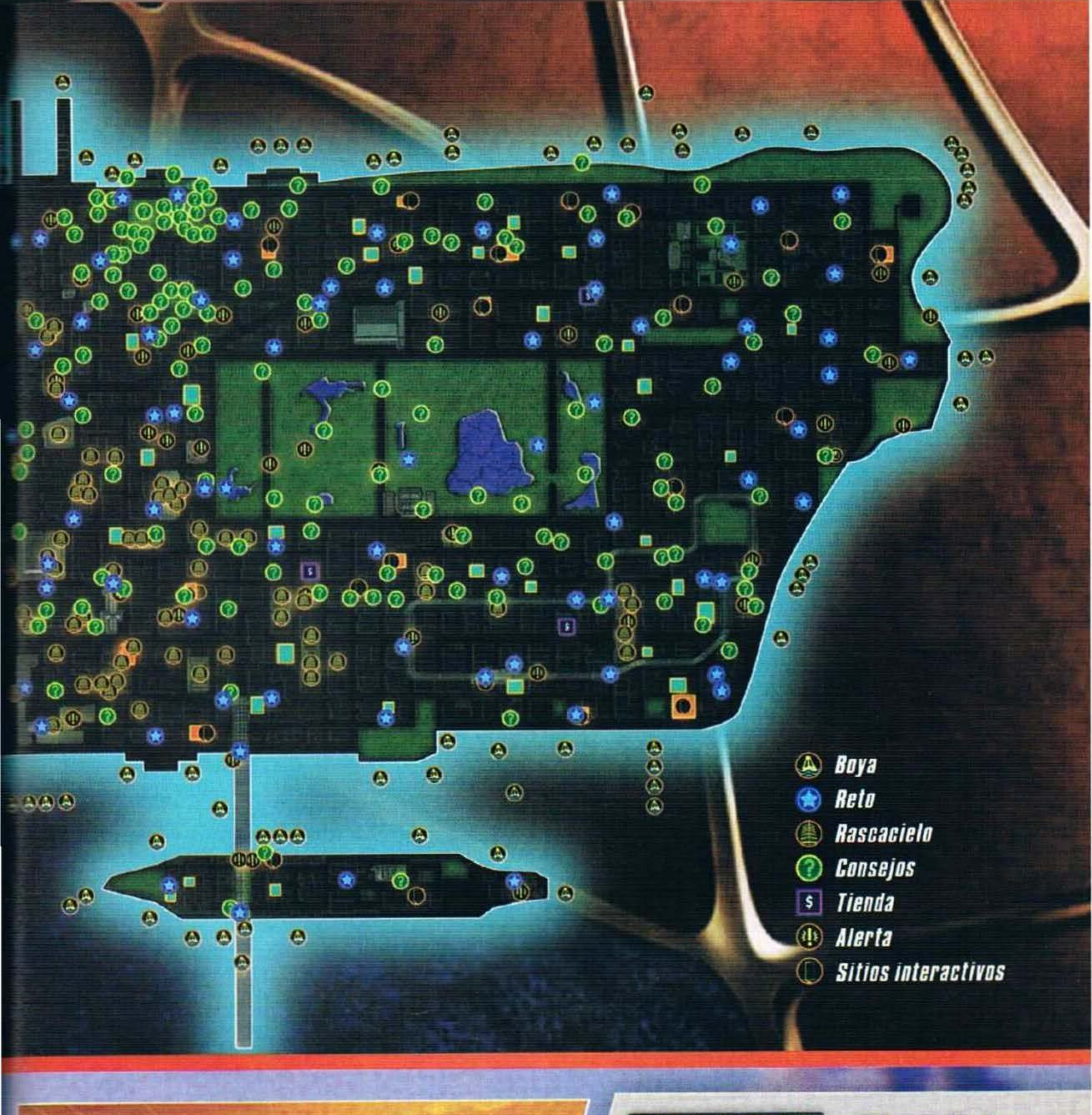
Shocker

Nombre real: Herman Schultz.
Ocupación: criminal.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Nueva York.
Fuerza: como humano normal / muy destructiva cuando usa su traje.
Poderes: ninguno.
Habilidades: él mismo diseñó su traje cuando estaba en prisión con el cual es capaz de destruir paredes y objetos de gran tamaño usando las ondas sónicas de sus shock units.

Goodbye Shocker!

En una misión previa, Spider-Man se encuentra co Shocker, quien apenas logra escapar de esa batalla, y llegando al final del juego, tendrás la oportunidad c terminar con este asunto pendiente.

Después de seguir a Black Cat por los techos de los edif cios, algunos de los secuaces de Shocker te atacarán. Un fuerzas con Black Cat para encargarte de Shocker de un vez por todas. El secreto para derrotar al jefe es esperar a qu baje la guardia, lo que requiere una combinación de buen *ti ming* y golpes rápidos.



Follow That Cat!

Esta carrera en contra de Black Cat comienza en el techo del edificio Chrysler y termina en una bodega cerca del muelle donde nuevos amigos se unen a la acción en una escena de acción y combate espectacular.

The Train Fight

Si ya viste la película o los *trailers* de la misma, quizá recuerdes que hay una pelea entre Spidey y el Dr. Octopus sobre un tren en movimiento.

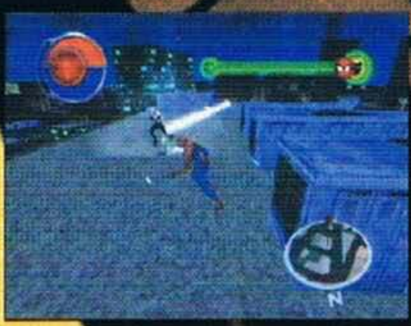
En esta escena, te permiten revivir ese momento de una forma interactiva. Todo inicia cuando Peter y Mary Jane están platicando de forma muy íntima cuando, de repente, se ven interrumpidos... Ahí comienza una pelea muy intensa que termina sobre el tren.

Black Cat

Nombre real: Felicia Hardy.
Ocupación: Ladrona.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Queens, Nueva York.
Fuerza: aumentada por su traje.
Poderes: ninguno.
Habilidades: gimnasta excepcional.

The Final Battle

Ésta es otra excelente oportunidad para la batalla final extraída directamente del filme. Una vez que sepas dónde se encuentra el escondite del Dr. Octopus, apresúrate para llegar a tiempo y rescatar a Mary Jane. Al igual que en la película, aquí derrotarás al antagonista, detendrás su experimento de fusión y verás la misma escena donde Mary Jane descubre el secreto de Peter.





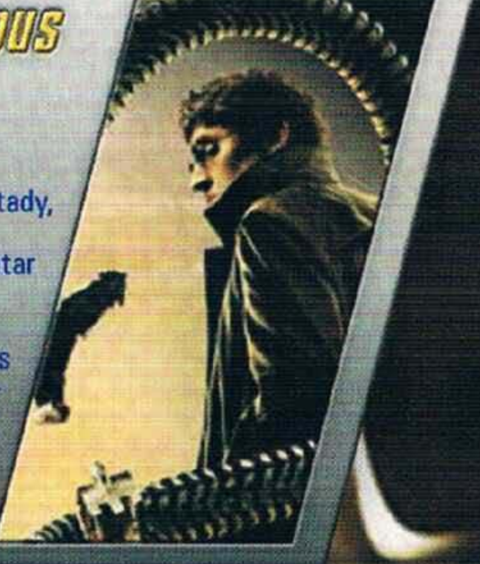


Fin del recorrido

Spider-Man es un juego muy extenso, por lo que para checar tu progreso te recomendamos que constantemente revises el menú principal, ahí verás tus objetivos para la misión en progreso, las opciones y el estatus de Spider-Man. No necesitas completar el 100% para terminar el modo de historia, pero definitivamente le sacarás más jugo si aceptas el reto de completarlo todo.

Dr. Octopus

Nombre real: Dr. Otto Octavius.
Ocupación: criminal / científico.
Nacionalidad: estadounidense.
Lugar de nacimiento: Schenectady, Nueva York.
Fuerza: cada brazo puede levantar hasta tres toneladas.
Poderes: ninguno.
Habilidades: con la ayuda de sus brazos, puede caminar rápidamente, escalar edificios y sujetar objetos que normalmente no se podrían sostener únicamente con las manos.



Cheats

¿Qué sería de un videojuego sin algunos cuantos chea
Checa la siguiente información si es que necesitas u
"ayudadita" con este título.

Juego a la mitad

Inicia un juego nuevo e introduce como tu nombre **HCI YERT** para comenzar con 44% del juego completado.

FMV Theatre

Derrota al Dr. Octopus.

Wallsprint Upgrade 2

Encuentra los 150 Skyscraper tokens.

Notas de Bruce Campbell

Ya que encuentres los 213 *hint markers*, cada vez que
greses a pedir ayuda de uno, Bruce te dirá frases nue
que no tienen nada que ver.

Premios

En esta lista podrás ver el nombre de algunos de los p
mios que puedes ganar y cómo obtenerlos.

Premio	Cómo ganarlo
Champ	Derrota 200 enemigos
Employee of the Month	Completa todas tus entregas de pizza (20)
Friend to Children	Devuelve 25 globos a los niños
Game Master	Termina el juego con el 100%
Good Samaritan	Ayuda a 250 ciudadanos
Honorary Deputy	Ayuda a 25 oficiales
Lover not a Fighter	Completa todas las misiones de Mary Jane
Mega Champ	Derrota 500 enemigos
Lifter of Spirits	Rescata a 25 ciudadanos a punto de caer de un edific
Shutterbug	Completa todas las misiones del Daily Buggle
Tentacle Wrangler	Derrota al Dr. Octopus

SPIDER-MAN 2
THE GAME

NO HAY A DONDE IR.
NADA PUEDES HACER.

Toma New York por sorpresa.
www.activision.com/spider-man

Previo del juego en el
DVD *Spider-Man* Edición de Lujo.

¡Cómpralo ya!



Haz de todo Spider-Man® con nuevos súper movimientos e increíbles combos.



Ve a cualquier lugar e interactua con todos y con todo.



Selecciona tu camino: pelea con Doc Ock, crímenes callejeros o los clásicos villanos.



Balancéate por una habitada y muy detallada Manhattan.



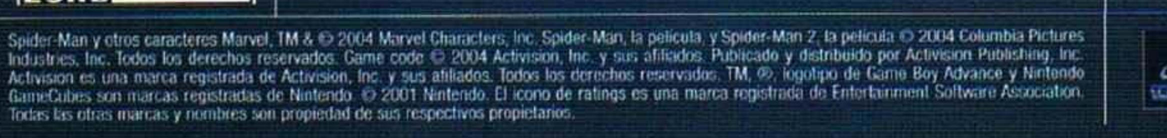
Por primera vez balancéate con tu telaraña de la calle a los techos a través de la ciudad.



GAME BOY ADVANCE



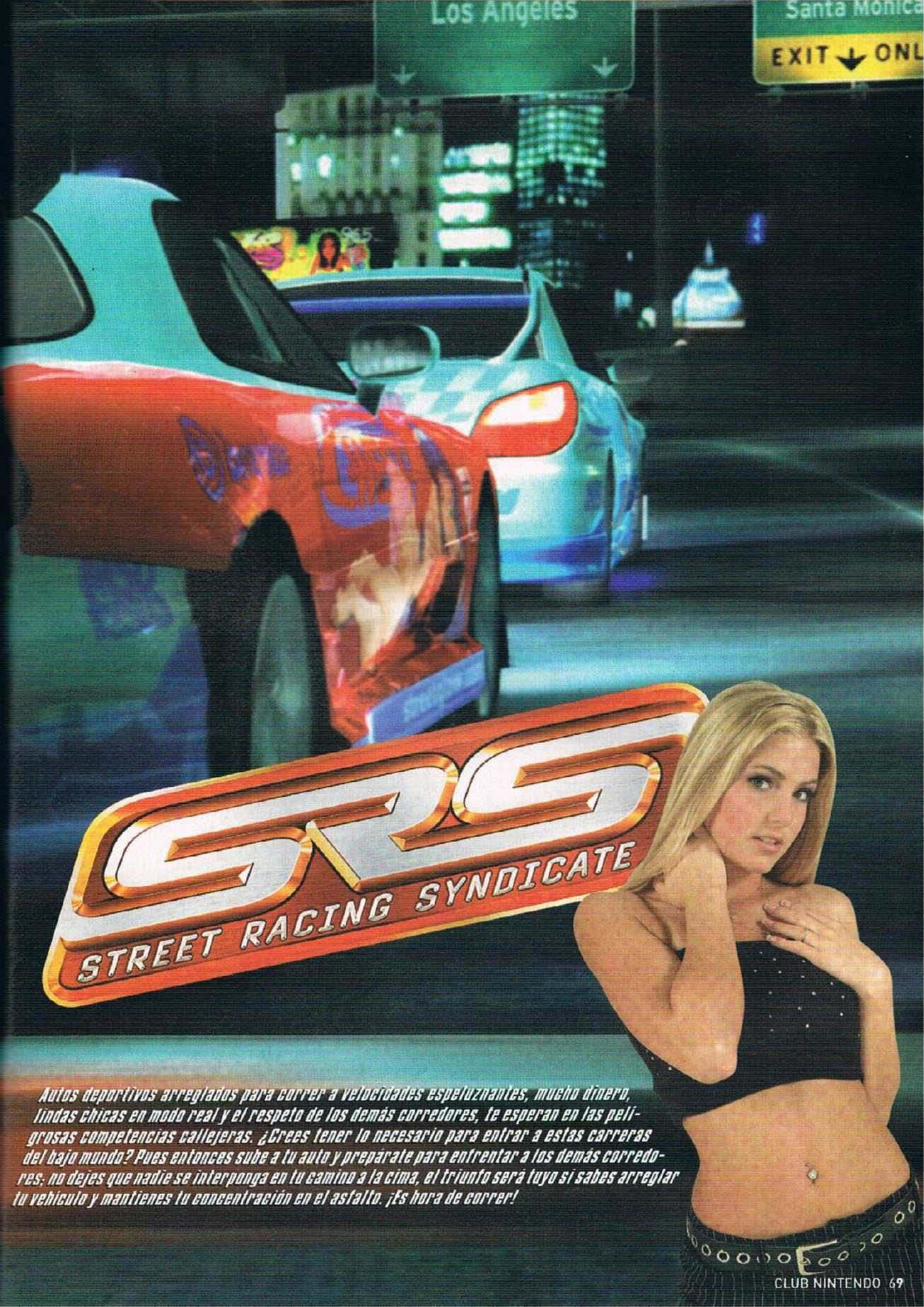
MARVEL
SPIDER MAN
COLUMBIA PICTURES



ACTIVISION
activision.com

SRS

¡Vive la velocidad de las carreras clandestinas al máximo!



Autos deportivos arreglados para correr a velocidades espeluznantes, mucho dinero, lindas chicas en modo real y el respeto de los demás corredores, te esperan en las peligrosas competencias callejeras. ¿Crees tener lo necesario para entrar a estas carreras del bajo mundo? Pues entonces sube a tu auto y prepárate para enfrentar a los demás corredores; no dejes que nadie se interponga en tu camino a la cima, el triunfo será tuyo si sabes arreglar tu vehículo y mantienes tu concentración en el asfalto. ¡Es hora de correr!

Un juego bien hecho

SRS tiene muchos detalles que nos llamaron la atención desde el primer momento en el que lo jugamos. Tiene gráficos muy buenos y cuenta con varios detalles visuales, pero lo más impresionante fue el extremo realismo del juego. Además de tener un auto, mejorarlo y correr, en SRS podrás elegir y modificar más de 40 carros distintos con licencias originales, también tendrás a tu disposición más de 15 desarrolladores oficiales de partes para arreglar tu auto.



El garage

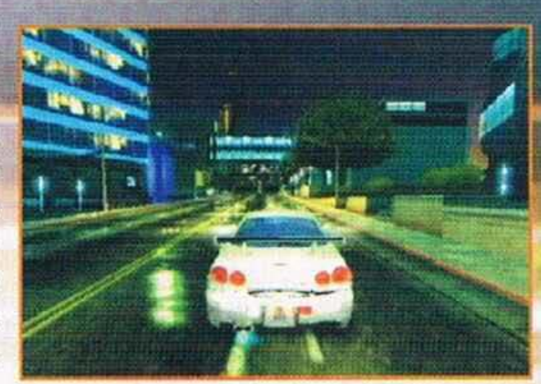
En el modo de historia, querrás visitar este lugar a menudo. Aquí puedes comprar las partes disponibles para mejorar tu vehículo y hacerlo más poderoso; también puedes pintar de color tu carro y revisar sus especificaciones en las gráficas especiales para ver cómo mejora con los accesorios nuevos. Es muy recomendable que cada vez que consigas más dinero por tus hazañas en las calles, regreses aquí y compres diferentes tipos de elementos para optimizar tu auto para los encuentros.





El Nitro

Una de las cosas que caracterizan a este tipo de carreras es que los autos arreglados tienen sistemas para usar el Nitro, que le permite a cada vehículo acelerar en forma significativa hasta alcanzar vertiginosas velocidades. Cada carro puede contener cierta cantidad de Nitro, así que debes usarlo correctamente y no desperdiciarlo; es muy útil para ganar ventaja en las rectas o, si llegas a chocar, para alcanzar a los demás. Algo nuevo y atractivo cuando usas un Nitro, la acción toma un efecto padre que acentúa la aceleración del auto.



No sólo es rápido, ¡también se ve de lujo!

Tu carro está listo por dentro, ahora puedes darle una "manita de gato" por fuera. Dentro del Garage también puedes pintar de otro color tu vehículo, ponerle calcomanías por todos lados, crearle diseños gráficos y seleccionar el color de cada elemento. Aunque esta opción sólo es para complacer el gusto personal de cada corredor y no afecta el rendimiento del automóvil, le da un toque más original al auto y te sumerge de una manera realista en el bajo mundo de las feroces carreras clandestinas.





Los objetivos



Street Racing Syndicate tiene dos modos de juego básicos: Street (el de historia) y Arcade, el cual se divide en distintos retos como correr contrarreloj, completar pistas, etc. El modo Street es el más recomendable y es donde puedes vivir la intensidad de las carreras, además de conseguir dinero y respeto. En este último modo, hay muchos lugares en las ciudades que deberás visitar para competir contra los demás corredores en las distintas categorías que hay. Si de repente no sabes a dónde dirigir tus ruedas, revisa el menú de la pausa y podrás checar todos los lugares de cada ciudad.



El respeto vale más que el dinero... ¡pero el dinero compra partes nuevas!

Dentro de los retos y competencias contra los demás corredores, podrás ganar respeto y dinero; ambos son importantes en el juego, pero debes tomar en cuenta que el dinero te sirve para reparar tu carro de las colisiones sufridas durante las carreras y para comprar las partes nuevas para tu vehículo. Según el lugar en el que quedes en las competencias, será la cantidad de respeto y dinero que ganes. Además, puedes ganar más dinero si aceptas las apuestas de los otros corredores; algunos apuestan poco y otros son más atrevidos. Si les ganas, conseguirás fuertes sumas de dinero; pero si pierdes contra ellos, deberás pagar tus deudas sin quejarte.



Partes para mejorar tu coche

Como te mencionamos antes, el realismo de este juego es increíble. Tienes una gran variedad de accesorios para comprarle a tu automóvil, y están hechos de acuerdo a los datos reales de las marcas oficiales que participaron en este juego. Puedes seleccionar de entre numerosos tipos de partes para mejorar el motor, la suspensión, los escapes, el sistema de Nitro, los turbos, el equipo electrónico, los frenos, las llantas, la reducción de peso de tu auto, las partes de la carrocería, los spoilers, las luces y los rines. No podrás comprar los accesorios más caros al principio, conforme ganes dinero, podrás juntar para convertir tu carro en el bólido más poderoso de todos.





Esta es una de las bellezas que podrás ver en Street Racing Syndicate. Ella y las demás modelos te darán los banderazos de salida en cada una de las emocionantes carreras clandestinas. También podrás verlas bailando en los diferentes videos que incluye el juego.

¿Qué es el tunning?

Para describir esta palabra, necesitamos que te sitúes en un mundo que parece existir solamente en las películas tipo Fast and Furious (Rápido y Furioso). Tunning es el término que se utiliza para "arreglar" un carro —generalmente deportivo— de muchas maneras. Un auto puede ser modificado en su aspecto, es decir, ser pintado con vistosos colores y diseños; además de calcomanías con todo tipo de personajes, licencias, logotipos y formas. En su interior, un vehículo también puede ser arreglado de manera radical, con motores poderosos, suspensiones, frenos, nuevas llantas, rines deportivos, alerones, etc; todos estos aditamentos hacen que el rendimiento, velocidad e imagen del cada carro sea impresionante. El Nitro también es un detalle importante, es una especie de combustible que le da una potencia increíble al motor, y que resulta decisivo a la hora de las competencias. Claro está que si un propietario quiere ir más allá, puede llevar a su orgullo sobre ruedas a competir contra otros autos, ganar dinero, fama y respeto en las carreras ilegales, pero esto obviamente es algo peligroso, que necesita agallas, dinero ¡y mucho cuidado!






¡Busca nuevos retos!

Una vez que termines una competencia, te marcarán en el mapa un siguiente objetivo, dirígete hacia él para proseguir en la historia. No sólo en los puntos de encuentro hay posibilidades de ganar dinero y respeto, al conducir por las calles de la ciudad, verás algunos carros que traen letreritos retándote a una carrera casual, depende de ti si aceptas o no. Es buena idea que compitas contra todo tipo de corredores, pero también debes aprender a no aceptar una carrera si no tienes dinero.

Compite en tres ciudades distintas



Miami, Los Ángeles y Philadelphia son los escenarios de las carreras clandestinas. Cada ciudad cuenta con muchos lugares y elementos muy realistas para que manejes a tu antojo. El punto malo es que a pesar de ser tan realista, se pierde un poco el sentimiento de explorar, pues las ciudades no tienen tantos callejones u objetos destruibles como en otros juegos (por ejemplo, **True Crime Streets of L.A.**). Además tampoco puedes bajar del auto, entonces se acentúa más esta pérdida de credibilidad; pero si no eres demasiado exigente o lo que te interesan son las carreras en sí, no te molestará mucho este detalle.

¡Cuidado, la policía!

¿Qué sería de una buena competencia del bajo mundo sin la interrupción de la policía? Los guardianes de la paz y el orden no dejarán que andes corriendo como loco por la ciudad, así que te perseguirán en cuanto rebases el límite de velocidad. Para perderlos, debes acelerar al máximo y evitar que te sigan demasiado. En la parte alta de la pantalla aparece un medidor de proximidad de la patrulla, si el marcador llega al límite del arresto, tendrás que pedir tu llamada telefónica; pero si logras correr lo suficiente hasta el máximo del indicador de escape, los dejarás mordiendo el polvo. Ten cuidado, pues cuando la policía te persiga, pondrán camionetas para bloquear algunas calles, además de que no tendrás tu mapa para ayudarte.

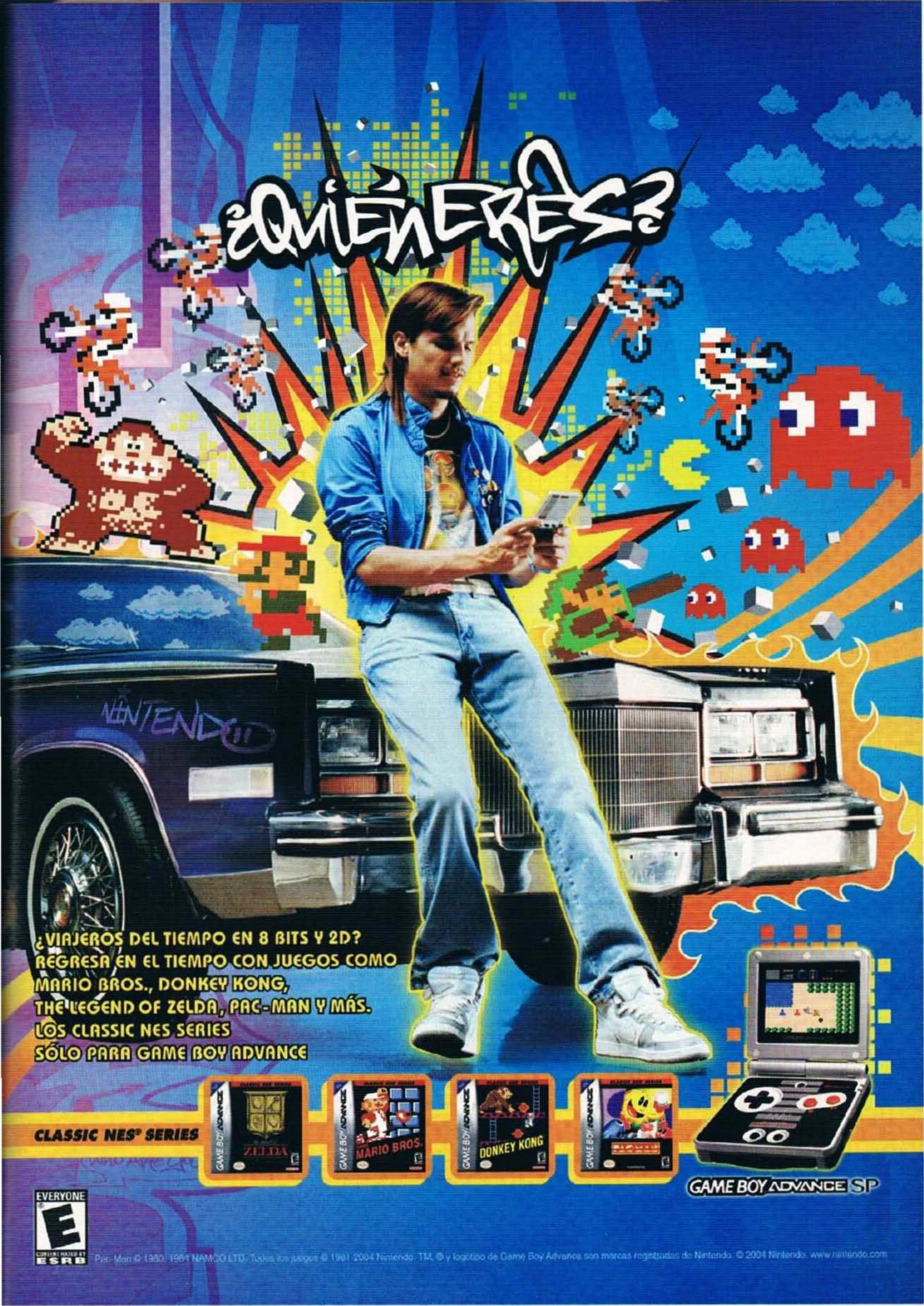


Una excelente opción



Si eres fan de las carreras a alta velocidad, los autos deportivos y las bellas chicas, no dudes en checar este estupendo título. Vale mucho la pena por todos los elementos para arreglar tu carro, además de que tiene un excelente gameplay que te hará sentir la intensa emoción de estas competencias.




¿QUIÉN ERES?
NINTENDO
¿VIAJEROS DEL TIEMPO EN 8 BITS Y 2D?
REGRESA EN EL TIEMPO CON JUEGOS COMO
MARIO BROS., DONKEY KONG,
THE LEGEND OF ZELDA, PAC-MAN Y MÁS.
LOS CLASSIC NES SERIES
SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE
CLASSIC NES® SERIES
ZELDA
MARIO BROS.
DONKEY KONG
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB

el futuro de la humanidad se ve amenazado por las máquinas y, paradójicamente, una de ellas será nuestra última opción de sobrevivir a esta guerra postapocalíptic



Compañía: Atari
Clasificación: RP
Desarrollador: Paradigm Ent. Inc.
Categoría: Acción/Aventura
Jugadores: 1-2



TERMINATOR® 3 THE REDEMPTION

Loading data...

El aclamado director James Cameron llevó a la cumbre el nombre de Terminator en las primeras dos películas, después le tocó el turno a Jonathan Mostow de asumir el gran reto que significaba crear una tercera parte de la saga, superando o por lo menos igualando la calidad de Cameron. De esta última, se han desprendido un par de juegos: Terminator 3: Rise of the Machines –que sólo vimos en el Game Boy Advance– y Terminator 3: The Redemption, del cual te platicamos a continuación.

Sí, ya sabemos que el tema de los robots que ponen en jaque la existencia de los humanos está muy trillado… sólo falta que hagan una película donde los robots se rebelen y empiecen a eliminar gente y, para rematar, pongan a Will Smith como héroe. Pero, bueno, el punto es que Atari por fin nos presenta un título interesante sobre las locas aventuras del androide T-800, dándonos la oportunidad de conocer el mundo de Terminator desde otra perspectiva, completando objetivos y visitando lugares nunca antes vistos en las cintas anteriores.

schwarzenegger vs. kristanna loken de ti depende quién ganará esta batalla...

Los eventos se llevan a cabo en la ciudad de Los Ángeles, siguiendo la misma línea de tiempo qu la tercera película y, básicamente, maneja los mismos argumentos de la historia: salvar al mundo c la guerra nuclear y de una eventual extinción de la raza humana. Para dar vida de nuevo al andro de protector de John Connor, encontramos al ahora gobernador de California: Arnold Schwarz negger, quien hará uso de sus rudimentarias, pero eficaces habilidades contra la sexy y mortífer Terminatrix (Loken). Las batallas se realizan en diferentes terrenos, por lo que tendrás que usar di tintos tipos de vehículos motorizados y máquinas creadas por SkyNet, todo en una perspectiva c tercera persona. Como detalle interesante, la acción se desarrolla en distintos lapsos (presente y fu turo), con el fin de salvar a John Connor y a Katherine Brewster de la aniquilación inminente.

¿Te imaginas que pasaría si John Connor nunca hubiera sido salvado? Quizá no lo podamos ver e la pantalla grande, pero siempre podemos contar con la magia de los videojuegos, ya que ahora Pa radigm nos muestra esa perspectiva en sus misiones futuristas de caos y rebeldía en el año 2034, e el que SkyNet ha derrotado a la resistencia humana y otra vez el T-800 deberá usar todo su arsenal para evitar la devastación del mundo.

Tu misión es asegurar la supervivencia de John Connor y Katherine Brewster; para lograrlo, deberás valerte de múltiples vehículos y armas para derrotar al ejército de SkyNet y prevenir el día del juicio final.







une tus fuerzas contra skynet

En total son 14 extensas misiones en la modalidad de un solo jugador. Pero si quieres vivir una experiencia más completa, puedes participar en el modo cooperativo para que tu compañero te ayude a proteger a las fuerzas de la resistencia de todos los ataques aéreos. Cabe destacar que para activar las misiones cooperativas, necesitarás primero avanzar en el modo individual. Sin importar el tipo de misión, podrás usar cualquier clase de objetos para defenderte, ya sea las células de energía del exterminador para generar grandes explosiones o desmantelar el endoesqueleto de tus rivales para emplear sus torsos como escudos. ¡Muestra de qué tienes hechos los puños y haz pedazos a tus oponentes!

Para darle más valor a las escenas de combate y a tu desarrollo como gladiador cibernético, puedes ganar ciertos puntos de experiencia llamados "Terabytes" al golpear a tus enemigos con tus puños y al dispararles con tus armas. La experiencia te servirá para incrementar tu energía, afinar tu puntería o mejorar la visión térmica, esta última sirve para encontrar secretos ocultos a través del juego.

Al igual que en las películas, por cada golpe o disparo que recibas se reflejará un desgaste en la ropa o en el cuerpo del exterminador, revelando paulatinamente el endoesqueleto metálico.

Pero, ¿qué sería de esta aventura sin persecuciones? Ese detalle siempre ha estado presente en la saga y, en esta ocasión, no es la excepción. Los niveles de vehículos están llenos de acción, es decir, no sólo te limitan a conducir y disparar, sino que también tienes la oportunidad de saltar de auto en auto para lucirte al máximo y de aprovechar las diferentes cualidades de los vehículos (jeeps, camiones o tanques futuristas) para cruzar otros terrenos u obtener mejor arsenal.

descubre los terminator moments

A nosotros también nos dio risa cuando escuchamos el término, ya que de inmediato se nos vino a la mente James Bond con sus típicos "Bond Moments", pero si el agente 007 puede, ¿por qué Arnold, no? En cada misión habrá ciertos eventos especiales, como ejecutar movimientos arriesgados o entrar en lugares secretos; si los descubres, puedes ganarte un Terminator Moment. Se ven sensacionales, pero no te servirán de mucho.

¿sabías que...?

• Para la creación del juego, Arnold prestó su imagen y su voz, logrando así una mejor adaptación de la película al videojuego.

• Para la primera película de Terminator, James Cameron originalmente quería a Arnold para el papel de Kyle Reese (el padre de Connor), pero cuando el Mr. Universo cruzó la puerta del restaurante donde se entrevistaría con el director, éste lo miró y dijo: "Tú eres una máquina". Y así fue como le dieron el papel estelar de exterminador.

• El eslogan de la película Terminator 3 era "La guerra inicia en el 2003", pero fue cambiado de todo material promocional debido al clima político y a la guerra con Irak. Después de quemar la última neurona, los publicistas dejaron el eslogan final como: "Próximamente".

Para lograr un mayor énfasis en la acción, se han incluido 15 minutos de video extraídos de la película *Terminator 3: Rise of the Machines*.

Éste quizá no sea el mejor juego para el Nintendo GameCube, pero sí el de todos los títulos basados en las películas del exterminador. Sus gráficos son impresionantes y superan por mucho a los presentados en el pasado *Terminator 3: Rise of the Machines* –por cierto, no los tuvimos en la consola de Nintendo–. Y si te preguntabas, ¿habrá conectividad con el Game Boy Advance? Lamentamos decirte que no, de hecho, ni siquiera se ha planeado lanzar la versión portátil de Terminator 3: The Redemption.



1 — 10 **ranking**

crow 7.5

Las máquinas quieren dominar al mundo... eso ya nos lo han hecho saber en varias películas y, por si acaso, Atari nos lo vuelve a recordar. La esencia del juego está en el modo individual porque el cooperativo me pareció muy sencillo; por otro lado, lo que me agradó son los distintos estilos de combate y la movilidad que, hasta eso, les quedó bien. Un punto a favor son las voces e imagen de los actores de la película, lo malo es que el juego es corto y ofrece poco reto.

enrak 7.5

El juego no me pareció bueno, pudieron haber explotado mejor la franquicia y ya que pagaron por los derechos –que no son baratos–, al menos los hubieran aprovechado al máximo. Como título de acción es entretenido y, definitivamente, es el mejor juego de Terminator que he visto en todos los años que llevo jugando. Antes de decidir si comprarlo o no, te sugiero que primero lo cheques bien, pues si no eres un gran fan de las películas, puedes llegar a decepcionarte.

panteón 8.5

A mi parecer, una de las mejores películas de ciencia ficción que he visto es Terminator 2; por desgracia, la tercera entrega no fue tan buena como las anteriores. Afortunadamente, el juego para GCN resultó ser excelente y no dudo en recomendarlo a los que gustan de la acción y los disparos. No deja de ser impresionante el participar en una batalla en el futuro al lado de la resistencia humana. Deberían de sacar un compendio con los juegos de los sistemas anteriores como el SNES.

master 7.5

Lamentablemente, califico este juego como regular. Es uno de esos títulos realizados sólo para aprovechar una licencia. Lo que más me desagradó, es que la mayoría de las escenas son prácticamente idénticas (salvo los autos), así como los objetivos a cumplir, por lo que te aburrirás pronto. En cuanto a la música, cumple con su objetivo, pero no es sobresaliente. Si quieres un buen juego basado en una película, mejor checa Spiderman: The Movie o Shrek 2.

Compañía: **Electronic Arts** Desarrollador: **Aki Corporation/ EA Canada** Categoría: **Lucha libre/ Peleas** Clasificación: **RP** Jugadores: **1-4**





¿TIENES LAS AGALLAS SUFICIENTES PARA CONVERTIRTE EN EL REY DEL BAJO MUNDO?

Las peleas callejeras e ilegales siempre han atraído a los más feroces contendientes en busca de fama, fortuna y respeto, elementos que se ganan con el sudor de su frente y la rudeza de sus propias manos. Decídete, acepta este reto y enfrenta a verdaderos gladiadores modernos, todo a ritmo de *hip-hop*.



¡MÁS INTENSO QUE SU PREDECESOR!

Anteriormente, en el juego **Def Jam Vendetta**, ya habíamos entrado a estas encarnizadas competencias de fuerza bruta y habilidad, en las que la técnica hace la diferencia. Si creíste que las peleas eran muy rudas, espera a estar frente a los oponentes de **Fight for NY**, que están esperándote para ver qué tan fuerte eres; evita que limpien el suelo contigo.



NUEVO *ENGINE*

Si el sistema de juego de Def Jam ya era bueno, el nuevo *engine* te retará a que domines diversos tipos de disciplinas de pelea. También podrás usar los escenarios a tu favor y utilizar varios tipos de armas para pulverizar a tus adversarios en combate. Obviamente, te recomendamos que practiques mucho con cada personaje para que veas con cuál te acomodas y estés listo para enfrentar cualquier tipo de batalla.



CINCO DISTINTOS TIPOS DE COMBATE

Street Fighting, Kick Boxing, Martial Arts, Wrestling y Submission Fighting son los cinco estilos de combate que podrás y deberás aprender para dominar a tus contrincantes. Checa todos los estilos, practica con cada uno de ellos y también con los personajes, ve con cuáles te acomodas mejor y combina hasta tres modos diferentes para crear un estilo híbrido de pelea, y así convertirte ¡en el terror de Def Jam!.



GAMEPLAY Y GENIAL

Tú nos conoces, siempre hemos alabado el genial *gameplay* del legendario juego de lucha libre **WCW vs nWo Revenge** de N64, por su control amigable y sencillos comandos que dan pauta a lograr muchos ataques y movimientos con muy poco esfuerzo, haciendo más divertido y sencillo dominar el juego. Pues Aki hace de las suyas de nuevo en **Def Jam Vendetta** y **Def Jam: Fight for NY**, por lo que puedes estar seguro que el control y el *gameplay* son fáciles de aprender y dominar.



¡MÁS DE 40 PERSONAJES A ELEGIR!

Otro de los grandes atractivos de este jueg de peleas es la enorme cantidad de luchado res y celebridades que hacen acto de presen cia; hay desde los grandes cantantes *hip-ho* de Def Jam hasta estrellas invitadas. Bust Rimes, Carmen Electra, Fat Joe, Flava Flay Freeway, Ghostface, Ice T, Joe Budden, Kimo ra Lee Simmons, Lil´ Kim, Ludacris, Metho Man, Redman, Sean Paul, Slick Rick, Snoo Dogg y Xzibit son sólo algunas de las celebri dades que están incluidas en **DJ: FFNY**.



¡TRES VECES MÁS PELEAS QUE EL ORIGINAL!

Si te quejabas de que los juegos de este género tenían pocos enfrentamientos y te los acababas en "un dos por tres", dale un vistazo a **Def Jam: Fight for NY**. En esta impresionante secuela, hay muchísimas peleas esperándote, divididas en "episodios" variados que te mantendrán ocupado por un largo rato. Además debes pasar más de 90 personajes en tu camino a la cúspide. Pero no creas que simplemente se trata de una prueba de resistencia, la dificultad es buena y aumentará conforme vayas avanzando en este rudo camino hacia la fama.

ELEMENTOS INTERACTIVOS

Una buena pelea callejera no tiene muchas reglas que digamos, no verás a un peleado quejarse: "iauxilio, me picó los ojos!", por esta razón, puedes usar lo que tengas a tu al cance para causarles daño a tus adversarios, ya sean armas, botellas, palos y el mism escenario, el cual es muy interactivo y sirve para tus propósitos. Comúnmente, esta peleas se vuelven más violentas de lo que se espera, e incluso algunos espectadores llegan a meterse en medio de las contiendas para ajusticiar ellos mismos a los luchadores. Ten cuidado, pues esto sucede muy seguido en el juego, debes saber aprovechar todos los elementos que puedas a tu favor, ya sean personajes o armas.







HEY MAN! WHAZZA?

Todo aquel que conoce de este estilo tan singular de música y vestimenta del bajo mundo, sabrá también que las prendas son un estilo de vida. EA cuidó la opción de editar a tu personaje, puesto que también podrás tatuarlo a tu gusto y escogerle numerosos dijes, cadenas y demás *items* oficiales para colgar, claro, tendrás que irlos ganando durante el juego. Y por si fuera poco, también podrás elegir muchas de las alhajas del "joyero de las estrellas", Jacob the Jeweler, para que tu personaje sea la envidia de todo el Def Jam.



¿NO TE GUSTÓ NINGUNO DE LOS PERSONAJES? ¡CREA EL TUYO!

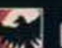
Ya se convirtió en una tradición que los juegos de este estilo traigan la opción de crear tu propio peleador. Si deseas editar a tu personaje con todos los detalles, podrás hacerlo como nunca antes con las docenas de opciones con las que cuenta este divertido modo. Puedes elegirle la ropa, ya sea estilo *hip-hop* u otra menos moderna, decidir qué tipo de cabello y peinado portará o los accesorios como gorras, guantes, etc.



¡ENTRA EN ACCIÓN!

Ya te hemos hablado de este imponente título, es hora de que tú mismo lo cheques y entres de lleno a las intensas peleas que se libran en Def Jam. Elige tus estilos de pelea, a tus personajes favoritos y prepárate para tomar control de Nueva York bajo la ley de los puños. Si te agrada el *hip-hop* y las peleas callejeras, no puedes dejarlo pasar.

RANKING



Crow 8

¿Te aburres con un solo estilo de pelea? Yo también, pero, por fortuna, Electronic Arts nos presenta la secuela de Def Jam Vendetta, con múltiples formas de combate, más luchadores y un *soundtrack* que hará bailar a quien guste del *hip-hop*. Quizá no sea el juego del año, pero sí te mantendrá entretenido por un largo rato. Te recomiendo que lo juegues con tus cuates porque de forma individual es un poco aburrido.

Enrak 8

La música tiene buen nivel, eso no puedo negarlo; si te gusta el *hip-hop*, te fascinará el *soundtrack* de este título. Por otro lado, como juego de peleas, es bueno, tiene sus detallitos interesantes, gráficos de calidad y es una opción fresca para todos los que disfrutan de este género. Seguro que pasarás un buen rato con Def Jam por su originalidad, pero prefiero seguir con los clásicos en 2D; claro, con algunas excepciones.

Master 9

Los juegos de lucha libre siempre han sido muy buenos, pero ya se habían vuelto bastante repetitivos. Es así como aparece Def Jam, un título que, a pesar de estar basado en la lucha libre, propone un estilo nuevo que le da un respiro a este género tan saturado. Uno de los mejores detalles es que puedes golpear a tus oponentes contra cualquier parte del escenario, lo que aumenta el realismo. Como fan de los juegos de pelea, te lo recomiendo, te divertirás a lo grande.

Panteón 10

Siempre he sido un gran aficionado a todo tipo de juegos de peleas, desde Street Smart –¿a verdad? ¿Quién lo conoce?– hasta los novedosos títulos con gráficos espectaculares como Soul Calibur II y Mortal Kombat V. Por eso, en cuanto supe del segundo juego basado en el mundo de Def Jam, no pude dejar de revisarlo, y sólo me resta recomendártelo ampliamente. La pregunta es: ¿podrás contra el reto de las peleas clandestinas?

1 — 10

CATWOMAN



El futuro de Patience Phillips está a punto de cambiar... sus agresores pensaron que la habían eliminado, pero nunca esperaron que regresara de la muerte para cobrar venganza.

Compañía: Electronic Arts
Clasificación: Teen
Desarrollador: Electronic Arts UK
Categoría: Acción
Jugadores: 1

Si bien Catwoman nunca había tenido un rol principal en la pantalla grande, también es importante marcar que su popularidad en los cómics ha ido en aumento, y aprovechando el reciente *boom* de los superhéroes en cintas como *Spider-Man 2*, *HellBoy* y *The Punisher*, Warner Bros. pone ante nuestros ojos la ambiciosa adaptación de la villana extraída de los cómics de Batman, con Halle Berry (*X-Men*) en el papel estelar. Si ya viste la película y quieres saber qu tal está el juego, checa el siguiente artículo que te hemos prepara do. No olvides que también salió la versión de Game Boy Advanc para llevar a la felina a todas partes.

La historia de la película es diferente a lo visto en los cómics, por ejemplo, aquí el nombre de la protagonista es Patience Phillips, mientras que el original es Selena Kyle. ¿Curioso, no?



¡Es tiempo de mostrar las garras!

Todo inicia cuando Patience Phillips —una tímida empleada de la empresa de cosméticos Hedare Beauty— está trabajando en nuevos proyectos y de pronto es interrumpida por sus jefes, quienes le ordenan llevar el trabajo terminado directamente a la fábrica. Allí es donde ella descubre algo que no debió haber visto... A mitad de la noche, el Dr. Slavicky estaba dando una conferencia sobre una nueva bacteria que combate los efectos del envejecimiento, pero causa graves consecuencias a largo plazo. Patience es descubierta y eliminada para no dejar testigos.

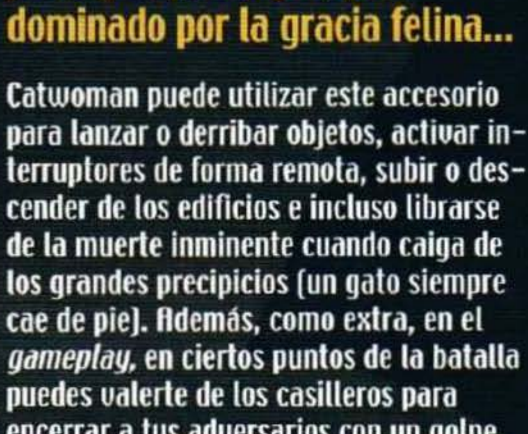
Catwoman apareció por primera vez en el cómic *Batman* No. 1 (1940) como "The Cat", una ladrona profesional que usa un disfraz para cometer sus crímenes.



Sin embargo, un misterioso gato egipcio logra revivirla, convirtiéndola en Catwoman, una encantadora felina con habilidades y poderes sorprendentes que se balancea entre la delgada línea del bien y del mal. Con un traje de piel entallado y de orejas puntiagudas, se propone descubrir la verdad sobre sí misma y su asesinato, así como todo lo que hay detrás de la terrible compañía farmacéutica. Usando increíbles saltos acrobáticos, ella puede brincar sobre los tejados con la destreza de un leopardo, trepar por las paredes, sorprender a una presa sin dar tiempo a que reaccione, utilizar su nuevo "sentido gatuno" y esquivar las balas de los enemigos con toda la gracia felina que le hace falta a Neo.

El látigo es usado por cazavampiros y arqueólogos, pero dominado por la gracia felina...

Catwoman puede utilizar este accesorio para lanzar o derribar objetos, activar interruptores de forma remota, subir o descender de los edificios e incluso librarse de la muerte inminente cuando caiga de los grandes precipicios (un gato siempre cae de pie). Además, como extra, en el *gameplay*, en ciertos puntos de la batalla puedes valerte de los casilleros para encerrar a tus adversarios con un golpe (se te indica en la pantalla cuando es posible hacerlo), a pesar de su sencillez, es un detalle que mejora las peleas.



¡Deja salir el lado "salvaje" de Catwoman! Agiliza tus movimientos, golpea con mayor facilidad y somete a tus presas para demostrar quién es la reina de la noche.

Para dar mayor realismo, Electronic Arts capturó la esencia de la película, mostrándonos una vista felina para aprovechar todas las habilidades y sentidos gatunos de nuestra heroína. Dichos poderes le ayudan a ver en la oscuridad para cazar a sus presas en el momento menos imaginado; además, puedes perseguir a los malhechores a través del rastro de sus pisadas y guiarte con su poderoso olfato. Dicen que las mujeres tienen un "sexto sentido", pero Patience lo desarrolló al máximo para detectar posibles amenazas a su alrededor e incluso puede predecir lo que hará su enemigo en el futuro próximo.





Halle Berry prestó su voz e imagen para dar vida al personaje de Catwoman en el videojuego.

En los primeros niveles recibirás un entrenamiento para dominar todas las arte antes mencionadas, quizá te resulte un poco tedioso, pero es inevitable. Poco des pués, entras de lleno a la acción, donde los enfrentamientos cara a cara te dará un nuevo enfoque del juego —más dinámico y entretenido—. Por otro lado, l movilidad, el audio y las voces de los personajes (los diálogos son muy repetit vos) dejan un poco que desear, pero al menos el aspecto gráfico se defiende bas tante. Tanto los escenarios como las animaciones de los personajes (en especia de Patience) son de gran calidad y no le piden nada a lo visto en los juegos: **Sp der-Man 2** o **Splinter Cell Pandora Tomorrow**.

¡Aprende nuevos movimientos y ataques!

Igual que en el juego del señor de los anillos, al terminar cada misión ganas pun tos que luego se convertirán en diamantes. Éstos te sirven para comprar mejore habilidades y poderes, desde movimientos extras para desarmar a tu oponent con el látigo hasta un modo especial que te permite moverte a mayor velocida que tus enemigos —como en los efectos usados para Max Payne y The Matrix— Algunos ataques son mejores que otros, ¡decide bien cuál comprar, para no gasta tus diamantes inútilmente!



Aunque no será el juego revelación, tiene deta lles interesantes que valen la pena disfruta cada escenario nos ofrece distintas pruebas a estilo de Lara Croft, con numerosas platafor mas y retos por descifrar. ¿Tendrá conectivida con la versión portátil? Por desgracia, no. E decidió mantener independientes ambas par tes para concentrarse en crear juegos de cali dad para ambos sistemas.

Ranking

Crow — 7.0

La película es tan entretenida como ver una carrera de caracoles, pero el juego hasta cierto punto se defiende. Para que te des una idea, si metes a una licuadora un poco de Tomb Rider, con una pizca de Max Payne y Prince of Persia y esa chamarra de piel que ya no ocupas... tienes como resultado el videojuego de Catwoman. Me agradaron la ambientación de los escenarios y los temas musicales de fondo.

Panteón — 8.5

El concepto de que Catwoman tenga su propio estelar es bastante divertido y le da importancia al personaje; siempre la habíamos visto en un papel secundario y ahora, por fin, le dan el crédito que se merece, pues ella es la única que ha puesto verdaderamente a Batman en una encrucijada. El juego es muy bueno y hace justicia a la película; si disfrutaste de esta aventura en el cine, ¡es hora de continuar la acción en tu GCN!

Enrak — 8.0

Afortunada o desafortunadamente, cuando un hit de la pantalla grande llega a los videojuegos, algunas cosas cambian con respecto a la trama original; para nosotros, fue de muy buena suerte que EA pudiera trabajar en el título de Catwoman. El juego es entretenido y tiene buen nivel de acción. Si tienes oportunidad de echarle un ojo, adelante, porque creo que el trabajo hecho aquí, es mejor que el de la película.

Master — 8.0

La mayoría de los juegos basados en películas son lanzados para aprovechar la popularidad de la cinta, un ejemplo es el título de Hulk. Afortunadamente, EA realizó un estupendo trabajo en este título, siendo de los mejores adaptaciones que se han hecho últimamente, no al nivel de Spider-Man 2, pero mejor que Shrek 2. Los escenarios se prestan para que hagas gala de los movimientos aprendidos durante el juego.


¿QUIÉN ERES?
¿TRAMPOSO?
¿PERDEDOR?
¿CAMPEÓN?
ÚNETE AL TOUR Y ESCALA POSICIONES
EN TU CAMINO CONTRA MARIO Y
CONVIÉRTETE EN EL CAMPEÓN DE
MARIO GOLF™: ADVANCE TOUR.
SOLAMENTE PARA GAME BOY ADVANCE.
MARIO GOLF
ADVANCE TOUR
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
GAME BOY ADVANCE SP
© 2004 Nintendo/CAMELOT. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. www.nintendo.com

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

¿Cómo están mis queridos lectores? Ya estoy de regreso para una edición más de El ojo del cuervo. En esta ocasión, tocaremos diversos temas del celuloide –y no me refiero a un exceso de celulitis, sino a la meca del cine–. El tema principal entre la comunidad de videojugadores, en especial de los fans de los éxitos de Nintendo, se ha centrado en la cinta de Metroid, que desde hace tiempo causó revuelo, así que será uno de los tópicos que abordaré este mes.

¿Basado en los juegos o historia alterna?

En la película conoceremos los orígenes de la saga de forma global. Todo se desarrolla en una pacífica galaxia que sufre la invasión de los Metroids, dichos seres extraños son descubiertos por un grupo de vigilancia espacial que exploraba el planeta SR388 (cuna de estos alienígenas) y se da cuenta que lejos de ser una especie benéfica, son peligrosos y complejos e incluso consumen la energía de sus víctimas para así multiplicarse en gran número.

Justo allí es donde entra Samus Aran, quien es contratada por una federación galáctica para hacer el trabajo sucio, es decir, exterminar a todas esas alimañas, antes que ellos nos eliminen a nosotros –ahora que lo pienso, ese argumento también está muy trillado–. Sin embargo, para sorpresa de la heroína, los piratas espaciales culpables de la muerte de sus padres están preparando un ataque masivo usando una armada de Metroids para dominar la galaxia –al menos sus aspiraciones son mayores a las de Hittler, Napoleón y Pinky y Cerebro–.

Los juegos de Metroid no son tan populares en Japón como pensarían muchos fans; sin embargo, ¡en América y Europa la saga es todo un *hit*!

¿Quién encarnará a Samus? Aún no se sabe y ojalá no se basen en una pseudoactriz "levantataquillas" y elijan a alguien que llene el traje y demuestre la actitud adecuada. Hay quienes piensan en Rebecca Romijn-Stamos (*X-Men*), Natasha Henstridge (*Species*) o Charlize Theron (Monster), cualquiera de ellas quedaría bien en el papel, pero repito, son especulaciones.

La galaxia está en peligro y sólo Samus Aran podrá salvarnos del caos y destrucción por parte de los Metroids

El talentoso director John Woo fue elegido para darle vida a Samus Aran –tal vez lo recuerdes por su trabajo en *Mission Impossible II* y *Paycheck*–ojalá que no nos decepcione. ¿Sabías que este mismo director está contemplado para llevar a la pantalla grande la acción de Rainbow Six (de Tom Clancy)? Tanto esta última cinta como la de Samus se prevén estrenarse en el año 2006.

El primer juego de Metroid (1986) fue producido por Gumpei Yokoi, el genio creativo de Nintendo que alcanzó la inmortalidad por su legado: Game & Watch y Game Boy.

¿Otra película de Dragon Ball?

Dejemos atrás el tema de Metroid y vamos con las recientes noticias sobre los personajes creados por Akira Toriyama. ¿Te acuerdas de la película de *Dragon Ball* (1989) dirigida por Joe Chan? No te preocupes, es tan mala que si algún día la viste, ya la habrás borrado de tu mente, incluso está mejor la cinta de Shaquille O´Neil donde interpretaba a un genio (*Kazaam*, 1996). Pues bien, quizá en un afán de demostrar que con un poco más de presupuesto se puede hacer todo mejor, la compañía 20th Century Fox decidió llevar de nuevo a la pantalla grande a Goku y a su horda de compañeros y enemigos, encarnados por actores de verdad.

Esta vez el guión será adaptado por Ben Ramsey (*The Big Hit*, *Love and a Bullet*) y quizá se emplearán los efectos especiales de hoy en día para lograr las escenas espectaculares que todo fan quiere ver, como peleas aéreas con poderes impresionantes que destruyen parte de la cuidad. Es más, si quieres darte una ligera idea de cómo sería una pelea de Goku con buenos efectos, te recomiendo que cheques la batalla final de Neo y el Agente Smith en *Matrix Revolution*, ¡Kamehamehaaaaa!

Aunque empezó como un rumor, la película de DBZ no está en planes oficiales de proyección, por lo que está en duda su producción; sin embargo, cualquier cosa que se anuncie te la presentaremos de inmediato en cualquiera de nuestras secciones.



¡Kate Beckinsale regresa al inframundo!

Si eres un gran fan de los vampiros y gustas ver filmes del tema, tal vez te interese saber que ya está en puerta la secuela de *Underworld* o *Inframundo*, como se le conoció en varios sitios, que trata sobre la eterna lucha entre los vampiros y los hombres lobo. Nuevamente, la bella Kate Beckinsale (*Van Helsing*, *Pearl Harbor*) asumirá el papel de Selene, una joven vampiresa entrenada en las artes del combate, quien ahora se enfrentará a una nueva raza que fusiona las características de ambas especies. La primera parte no fue tan buena como se esperaba, pero por lo menos alcanza el título de "palomera" y te hace pasar un rato entretenido. La película invadirá las pantallas en el 2005 y al parecer es un proyecto más ambicioso que el primero, esperemos que así sea y no nos deje tan decepcionados como la primera.

Si eres de aquellos que dicen "mejor me espero a que salga la película", te comento que para 2005 saldrá la cinta *El código de Da Vinci*, basada en el *best seller* de Dan Brown que nos narra una historia llena de misterios, remontándonos a la época de los templarios y de las sociedades secretas. Esta película será dirigida por Ron Howard (*A Beautiful Mind*, *Apollo 13*, *Willow*), así que será algo digno de verse.

Como los vampiros están desprotegidos ante la luz solar, ellos necesitaban de unos guardianes diurnos para su protección: los hombres lobos, quienes eran sus esclavos y que ahora, como muestra la cinta, deciden rebelarse ante los chupasangre.

Otra vez llegamos al final de El ojo del cuervo, espero que te hayas divertido al leerlo, tanto como yo al escribirlo. Si te tienes dudas, sugerencias o preguntas, envíamelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o, si lo prefieres, por correo ordinario a la dirección: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, C.P. 01210, Delegación Álvaro Obregón, México D.F. ¡Hasta la próxima edición!

EL CAMUFLAJE TE SALVARÁ

Tom Clancy's SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

EL OSCURO MUNDO DE SAM FISHER

El intrépido agente Sam Fisher es llamado otra vez a la acción para descubrir y destruir una nueva amenaza terrorista que atormenta a la nación. Con esta secuela, Ubisoft nos muestra un mundo más realista e interactivo, con gráficos optimizados, mayor inteligencia artificial de los oponentes y un arsenal renovado para usar en cada misión. Pero allí no termina todo, Ubisoft incluyó en la versión de GameCube algunos niveles de juego exclusivos, además de ciertas capacidades de interacción con el Game Boy Advance. Prepárate para viajar por el mundo a través de las sombras y emplear tus habilidades furtivas al límite y, recuerda, entre menos te vea el enemigo, será mejor.



Sangre
Referencia a las drogas
Violencia

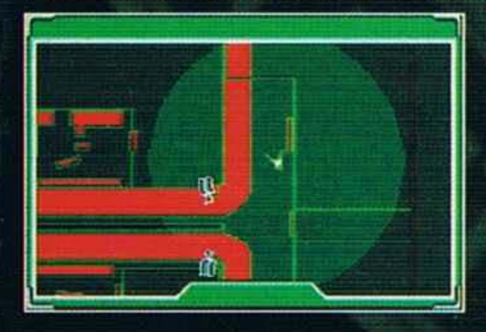
NUEVAS HABILIDADES DE SAM

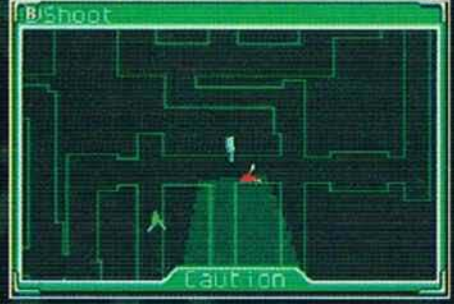




Nuevos retos requieren nuevos movimientos y en Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow encontrarás mucho de ambos. Sam es más ágil que antes; él puede colgarse de algunos tubos y barandales para sorprender a sus enemigos. En diversas áreas, Sam podrá oscurecer los escenarios al dispararle a los focos. Ese tipo de tácticas te permiten jugar de forma furtiva o agresiva, tú eliges la opción.

CAPACIDADES AVANZADAS





Conectando un Game Boy Advance a tu GameCube agrega ciertos beneficios a tu experiencia de juego. La pantalla del GBA funcionará como un radar, que te muestra los planos del piso de cada área, así como la ubicación de todos los contrincantes, minas, torretas y cámaras. El GBA también funciona como control remoto para las minas y cámaras. Usa el GBA para estudiar el siguiente cuarto antes de entrar en él, para así completar cada nivel con mayor facilidad.

DILI, TIMOR

OBJETIVOS:

- Infíltrate a la Embajada
- Localiza a Douglas Shetland
  - recupera/destruye la seguridad
- Localiza a Ingrid Karlthson
- Reúnete con Coen
  - apaga los focos

Lambert te enseñará ciertos elementos al inicio del nivel. Sigue sus instrucciones para completar el primer grupo de objetivos. Puedes usar tu cable óptico para echar un vistazo por debajo de las puertas antes de cruzarlas. Elimina al primer rival y continúa lentamente a través del agua para encontrar la entrada a la embajada. Asegúrate de memorizar los patrones de movimiento para esquivar a los enemigos y si derribas a alguno, no olvides ocultar el cuerpo en las sombras para evitar ser descubierto.

DARKNESS FAILS







En el primer piso, elimina la guardia que está en movimiento y después arroja un bote para atraer la atención de otros dos. Una vez que llegues al patio, Lambert te informará sobre un guardia que usa lentes de visión nocturna. Debes mantenerte en movimiento en las luces para cruzar el corredor sin ser descubierto. Entra en la torre y camina sigilosamente hacia el guardia que está de espalda para derribarlo.

PARÍS, FRANCIA

OBJETIVOS:

- Infíltrate en Saulnier Cryogenics
- Accesa a la Terminal de Seguridad
- Ingresa a la Base de Datos
- Accesa a la zona de Almacén
- Localiza a Francois Coldeboeuf
  - toma su teléfono celular

Para infiltrarte en el laboratorio de criogenética necesitarás recorrer el tren subterráneo parisino. Eliminar las cámaras y las luces es esencial para evitar que te descubran. Si una cámara o algún enemigo te ve, el nivel de seguridad se incrementará y tus adversarios serán más difíciles de detener. Puedes ahorrar municiones al usar rutas alternas que te permitan evadir a los guardias. Toma en cuenta que como agente especial, debes mantenerte oculto en las sombras y moverte tan rápido como puedas para lograr mejores resultados.

TREN FURTIVO







Con el paso de los vagones del tren se iluminará el escenario, haciéndote visible ante los enemigos. Dispárale a todas las linternas y revisa el vagón. En el cuarto con tres libreros y una cámara, salta y trepa por el primer librero para deshabilitar la cámara y derribar al guardia. En el siguiente cuarto, destruye las luces y elimina a los vigilantes uno por uno, antes que ellos se percaten de tu presencia. Sencillo, ¿no?

SOBRE EL TECHO





Continúa hasta llegar al cuarto con tres vigilantes patrullando. Trepa por un tubo a la izquierda de la entrada y camina sobre los oponentes. Si te mueves lo suficientemente rápido, podrás esquivarlos a todos. Necesitarás dispararle a uno de ellos cuando desciendas del tubo. Ve hacia la siguiente área y elimina a los guardias antes que destruyan la computadora que contiene la información necesaria. Posteriormente, se activará el conteo regresivo de una bomba.

SILBA MIENTRAS TRABAJAS



Después de encontrar y desactivar la bomba, muévete lentamente hacia las escaleras y evita activar el sensor de movimiento en la siguiente área, mantente en las sombras y silba para distraer a los guardias. Su investigación estará en tus manos. Procede al cuarto que tiene varias cámaras en el techo y dispárales desde una distancia prudente. Encuentra la computadora y consigue la información que necesita Lambert. Ve a la puerta e introduce el código desde tu *Opsat*.

Encuentra a Francois





Después de localizar los cerebros franceses, necesitarás dirigirte a trav del pasillo donde verás a dos guardias impidiéndote el paso. Cruza por debajo del pasaje como se indica en la foto. La única forma para llegar con Francois e través de un túnel oculto en el cuarto adyacente. Al llegar, habla con él y después entra por la ventila del techo. Usa el rifle de francotirador para elimi nar al guardia sin activar los explosivo

PARÍS-NIZA, FRANCIA

Tu búsqueda por mortíferos pingüinos te ha conducido hacia un hombre llamado Norman Soth. ¿Será un aliado americano o algún miembro de un grupo terrorista? Debes encontrar a Soth y escuchar disimuladamente su conversación telefónica para saber más de él. Este personaje tiene un distintivo –usa tus lentes de visión térmica para ubicarlo–. Las habilidades furtivas son vitales en este nivel; si activas las alarmas, la misión fracasará. Dirígete hacia el primer carro y busca la escotilla que te llevará por debajo del tren.

OBJETIVOS

Ubica e interroga a Norman Sot

Interfiere la llamada de Sot

Reúnete con el Osprey en el Tech

para la Extracció

Tren nocturno




Una vez que regreses al interior del tren, golpea el panel que controla las luces en el frente del carro para atraer la atención del conductor. Cuando él se acerque a investigar, derríbalo silenciosamente. Ve al cuarto posterior y apaga las luces sobre el portaequipaje. Cuando se aproximen los guardias, golpéalos y después esconde sus cuerpos. Tu siguiente paso es cruzar por fuera del vagón y moverte con cautela para evitar que los soldados te sorprendan.

En busca de Soth




Entra de nuevo al vagón por la puerta lateral y deslízate por el pasillo con tu espalda pegada a la pared. Si algún pasajero te descubre, la misión habrá fracasado. Encontrarás a Soth en el tercer cuarto bajo el corredor. Enfréntalo, después ocúltalo en el siguiente carro y escucha a través de su teléfono celu con tu *laser mic*, completando así uno de los objetivos. La escalera del último carro será tu ruta de escape hacia el techo.

JERUSALÉN, ISRAEL

Tu misión es reunirte con Dahlia Tal, una fuente secreta en el mercado negro israelí. Un toque de queda está activo en Jerusalén, así que debes permanecer sin que te descubran mientras pasas a través de las calles. Si alguien te observa –policía o civil–, la misión terminará. Antes de encontrar a Dahlia para conseguir pistas sobre el agente biológico perdido, ve en busca de algún mercenario para que te venda armas. Equipa tu pistola y destruye las luces del camino y usa las cajas para mantenerte oculto de todos.

OBJETIVOS

Recupera tu SC20

Localiza e Interroga a Dahlia Ta

Sigue a Dahlia al Almacé Shoshan.

Infíltrate en el Almacén Shoshan.

Recupera el ND13

Toma tu arma





Si eres paciente, podrás llegar con el vendedor de armas sin problemas. Mantente en las sombras y golpea a lo guardias cuando sea necesario. Silba en patio para generar distracción y luego hacia el extremo izquierdo. Debes salva al vendedor del ataque de dos ladrones. Amaga al primero por la espalda y después dispárale al otro antes que lastime al vendedor. Si lo haces bien, serás recompensado con equipo nuevo.

En el camino




Antes de llegar con Dahlia, verás una oportunidad para subir por un dormitorio. Es fácil y sencillo mantenerse en el camino. Ahora atrae a los guardias hacia la oscuridad mediante silbidos y ponlos fuera de combate. Eventualmente, llegarás a un patio con un farol en el centro. Apaga las tres luces para evadir con toda tranquilidad a los guardias. Cuando llegues a un camino cerrado, párate en el banco y salta hacia la orilla para cruzar el portal.

Camina con Dahlia




Tan pronto como Dahlia empiece a caminar, ponte enfrente de ella y ve hacia la izquierda para dispararle a las luces del corredor. Esto distraerá a los policías y civiles lo suficiente para que pases desapercibido. Dahlia atraerá la atención del siguiente guardia. Mientras ellos hablan, podrás deslizarte a través del camino iluminado sin ser descubierto. En el área contigua, ve hacia la izquierda de Dahlia para llegar a un pasillo, espérala del otro lado.

Sigue las órdenes




Después de hablar con Dahlia, ve hacia abajo por el callejón y trepa por un tubo para accesar al techo. Antes de ir a *rappel*, dispárale a una lámpara para distraer a los policías. Cuando te separes de Dahlia, prepárate para seguir las órdenes de Lambert. Una vez que llegues al interior del complejo, tendrás permiso para usar ataques letales. Elimina a los guardias uno por uno y asegúrate de esconder los cuerpos para no dejar rastro de tu presencia.

Encuentra la ND133 y sal con vida




Dentro del complejo, usa tu arma de largo alcance para derribar a los guardias desde un punto seguro. Cuando llegues a una torreta, ve hacia la izquierda y desactívala. Busca el cuarto de suministros para recargarte de municiones y granadas. En la esquina de un cuarto encontrarás el ND133, ¡tómalo!, y ve hacia el elevador de salida. Al llegar a la calle, elimina al oficial de policía que está debajo de los andamios de la izquierda.

Campamento Kundang, Indonesia

El rastro para descubrir el virus de la viruela te llevará hacia un hombre llamado Sadono, a quien encontrarás en la jungla de Indonesia. El plan de seguridad de Sadono, Pandora Tomorrow, automáticamente lanzará un agente biológico en terreno estadounidense si él sufre daño alguno. Para cruzar a salvo a través de la maleza, mantente en las sombras cuando te sea posible y usa la vegetación para cubrirte de la vista de tus enemigos. Puedes valerte del campo abierto como ventaja si planeas bien tu camino hacia el campamento.

Objetivos:

- Reúnete con Shetland
- Coloca explosivos en el avión de Sadono
- Infíltrate en la villa para identificar la ubicación
- Reúnete con el contacto de la CIA: Asrul Arifin
- Usa el teléfono de seguridad
- Sal por la puerta posterior

Nuevos elementos



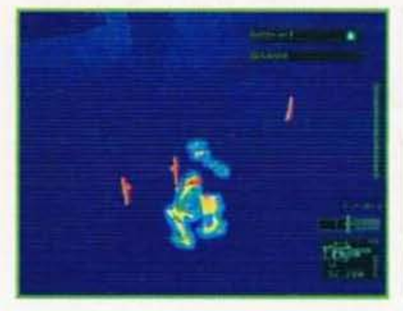

La primera parte de este nivel es una nueva adición que no verás en la versión de Xbox. Ábrete camino a través de una serie de obstáculos para llegar a un pequeño poste enemigo. Muévete rápido a la derecha y derriba al guardia mientras él se está liberando. Cuando los demás guardias se sienten, ¡dispárales en la cabeza! Ahora localiza el poste de madera y desciende a *rappel* hasta llegar al fondo del hueco.

El fondo del pozo




Antes de bajar a *rappel* por el último risco, tendrás que silenciar el ladrido del perro. Entra en la cueva y dispárale a las luces. Toma tu tiempo para estudiar el movimiento de los dos siguientes guardias. Si eres lo suficientemente certero, bastará con un disparo a la cabeza para eliminarlos. Al llegar a la caverna encontrarás a Shetland. Ten cuidado con el vigilante que está dentro de la choza de la derecha, toma los *items* y luego revisa el resto del campamento.

ALERTA TÉRMICA


Agáchate detrás de la barrera y espera. Cuando el guardia termine de hablar, uno de ellos accidentalmente activará una mina, aprovecha el momento para eliminar a todos los demás. Usa tu visor térmico y camina con cuidado hasta llegar un alambre. Entra en el hangar por medi de la cerca que está a mano izquierda. Ahora elimina a todo guardia que esté e tu camino y pon la bomba en el aeroplan

ELIMINA AL FRANCOTIRADOR




Deshazte de los dos guardias cercanos al portal y activa el interruptor que está en el interior del cuarto. Cuando se abra la puerta, muévete rápido por debajo de la pequeña cubierta de la izquierda. Deja que pase el guardia con su perro antes de dispararle. En el siguiente campamento, uno de los hombres irá a su tienda para tomar un descanso, ¡dispárale mientras duerme!, usa el rifle para eliminar al guardia de la torre y prepárate para subir a lo alto de ésta.

SECRETOS DE SADONO




Rastrear a Sadono no es una tarea sencilla. Síguelo y aniquila a los guardias cuando sea necesario. Si él se da cuenta de tu presencia, fracasarás en la misión. La mejor forma para obtener el código de acceso de la casa es disparar u *Sticky Cam* cerca de donde Sadono está hablando con el guardia. Después, us las antorchas para distraer a las torretas el suficiente tiempo para pasar libremente. Usa el código para entrar en la casa de Sadono y obstruye su teléfono.

KOMODO, INDONESIA

Las llamadas telefónicas de Sadono con respecto a Pandora Tomorrow están siendo rastreadas a través de una línea encriptada en un sistema de comunicaciones de un submarino. Para entrar a esa nave, debes abrirte camino a través de una villa custodiada por múltiples soldados y un astillero abandonado. Una vez dentro, no te serán permitidos los ataques letales. Usa tu creatividad y elige el mejor camino. Mantente en las sombras, apaga todas las luces para evadir la línea de fuego de las torretas.

OBJETIVOS:

- INFÍLTRATE EN LAS CUEVAS
- OBLIGA AL TÉCNICO A LEVANTAR EL SUBMARINO
- INFÍLTRATE EN EL SUBMARINO
- ACCESA AL SISSIXS EN EL CENTRO DE COMANDO
- VE AL PUNTO DE EXTRACCIÓN

EVADE LAS TORRETAS





La villa está bajo extrema seguridad. Los sensores de movimiento activarán las alarmas si te detectan y las torret dispararán constantemente hacia ti. Elimina a los guardias uno por uno y esquiva las torretas. Después de derribar al guardia que está en prácticas de tiro, busca un poste de teléfono por el que puedes trepar. Ve por allí para entr en el siguiente cuarto a través del tec y evita estar en el rango de las torreta

UN POCO DE PERSUASIÓN





Ya que estés dentro del complejo, tu primera tarea es localizar el cuarto de control. Verás a dos guardias en tu camino, silba para distraerlos y derribal para después ocultarlos en las sombras. En el cuarto de control, encuent al técnico y tómalo como prisionero. Después de interrogarlo, llévalo al panel de control para que eleve el submarino. Mantenlo consciente hasta que reporte con el capitán.

En el corredor




Hay muchos enémigos en el área del muelle. En cuanto salgas del corredor, derriba al guardia que está al exterior de la puerta (lado derecho). Es un tiro lejano, pero es posible, usa tu SC20K para apuntar con la mira a sus compañeros. Busca el cable cercano al pequeño elevador y desciende hacia los pasillos inferiores. Esquiva al guardia por detrás, mientras él está en las sombras. Aún quedarán rivales, así que muévete sigilosamente hacia el interior del submarino.

Submarino furtivo




Los cuartos están muy cercanos en el submarino, así que debes elegir el escondite correcto. Baja por una segunda escotilla y ve hacia un rincón oscuro a la derecha. Espera a que pasen los guardias, después atácalos por detrás y derríbalos. Muévete tan lento como puedas a través del cuarto con el guardia durmiendo. Entra por la tercera escotilla y usa el interruptor de las luces para atraer la atención de éste y conducirlo a la oscuridad.

Robo de retinas




Cualquier alarma que se active será suficiente para entorpecer la misión. En este pequeño pero iluminado cuarto, espera la llegada del coronel y usa la terminal, después sorpréndelo por la espalda y amágalo. Llévalo al escáner de retina y usa sus ojos para obtener acceso al cuarto de control. Golpéalo y oculta su cuerpo en la esquina derecha del lugar. Deshazte de los dos siguientes guardias y accesa a la terminal de la computadora para completar el objetivo.

Sal al exterior




Es tiempo de salir del submarino; si encuentras algo de resistencia en tu huida, no te preocupes, golpéalos y oculta sus cuerpos. Camina a través del pasillo y elimina al guardia. En la parte baja de las escaleras, te estará esperando un pequeño grupo de soldados. Como ellos ya saben de tu presencia, dispárale a los barriles explosivos que alumbran el área para borrar todo intento de ataque. Haz lo mismo con los dos hombres que están cruzando el agua.

Yakarta, Indonesia

Shadownet ha destruido el agente biológico. Tu siguiente objetivo es capturar a Sadono y traerlo con vida. Inicia infiltrándote a la televisora local. Ve hacia el piso inferior y usa el tubo para cruzar el callejón. Derriba a los dos guardias y trepa por el andamio. Ve a través de la entrada del edificio y desliza el cable en el hueco del elevador. Una vez que estés afuera, debes desactivar tus lentes de visión nocturna para evitar que se refleje la luz. Usa tus lentes de visión térmica cuando te sea posible.

Objetivos:

- Infíltrate en la Estación de TV
- Reúnete con Ingrid Karlthson
- Rastrea a Ingrid hacia la Fortaleza de Sadono
- Atrapa a Sadono
- Reúnete con Ingrid en el Techo

Atento con las cámaras




Elimina a los dos guardias del estacionamiento. Ten mucho cuidado cuando te deslices a través de la abertura cercana –hay una mina pegada a la pared en el otro lado–. Muévete cautelosamente y cruza por donde está el explosivo. Derriba a los dos guardias que están en el jardín y encuentra la entrada a las alcantarillas. Usa la *Cam Jam* en las cámaras de este sitio para pasar a través de los cuartos sin que los enemigos se percaten de tu presencia.

Iluminación y minas




Al salir de las alcantarillas, camina hacia la esquina oscura que está justo detrás de ti. Usa el rifle para derribar al guardia de la torre. Activa tu visión térmica para observar las minas y ocúltate en las sombras pra evadir las luces. Trepa por la cerca para evitar el último grupo de minas y elimina a los guardias del siguiente cuarto. En el área contigua, esquiva las torretas al trepar a través de una pequeña abertura en la pared (del lado izquierdo).

TRAS BAMBALINAS




Cuando llegues a la cima por medio del elevador, ve a la izquierda a través de la puerta del corredor. Encárgate del guardia y salta entre las dos cajas de la esquina para llegar a un atajo por los ductos. Elimina a los tres guardias en el escenario. Ahora ve a través de la puerta de la izquierda, apaga las luces y aniquila a los soldados sin causar mucho alboroto. Habla con Ingrid y síguela. Protégela en todo momento.

DETEN A SADONO




Limpia el área exterior del estudio, incluyendo la sala, en este punto podrás ve un ducto, sube por allí. Estarás detrás del escenario donde Sadono se dispone filmar. Muévete rápido por detras del telón. Justo cuando éste inicie su diálog ¡tómalo como prisionero! Podrás esquivar los disparos de los guardias si eres l suficientemente ágil. Ve a la puerta de la derecha del escenario y usa los ojos Sadono en el escáner. Reúnete con Ingrid en el helicóptero.

LOS ÁNGELES, EUA

Norman Soth y sus mercenarios se han infiltrado en el aeropuerto internacional de Los Ángeles. Él tiene el control del último ND133, que contiene el virus de la viruela. Sin ser visto, debes adentrarte en el aeropuerto, exterminar a Soth y neutralizar el virus. Los hombres de Soth están disfrazados como empleados y debes eliminarlos sin equivocarte. Usa tu visión térmica para reconocer a los chicos malos; ellos emanan un mayor grado de temperatura por sus recientes vacunas de viruela.

OBJETIVOS:

- INFÍLTRATE EN EL AEROPUERTO
- IDENTIFICA Y ELIMINA A LOS TERRORISTAS
- ANIQUILA A SOTH Y RECUPERA EL ND133

ACCIÓN EN EL ELEVADOR





Después de la gran prueba de atravesa el aeropuerto y eliminar a los terroristas, encontrarás a Soth caminando tranquilamente. Sube al elevador y cuando se detenga, dispara a la ventila del techo y sal del elevador. Salta a través de los dos huecos y ábrete pas por varios tuvos y pasajes. Tendrás qu dispararle a otra ventila para saltar a otro hueco. En la cima, baja a *rappel* hasta el centro del pozo.

ATRAPA A SOTH Y SALVA AL MUNDO





Deberás ser lo más discreto posible e el área final. Si alguien te descubre, So iniciará una cuenta regresiva de un min to para liberar el virus. Derriba a los tr bajadores cercanos a ti y después al guardia del primer piso. Allí sólo hay u camino para el ND133, pero podrás ap tarle a Soth y al último guardia desde diversos puntos. Recuerda que el tiem está corriendo, ¡apresúrate antes que sea demasiado tarde!

Ser un agente como Sam Fisher es un trabajo difícil, pero al final del día saldrás con la satisfacción que salvaste muchas vidas. Sadono, Soth y el resto de los maleantes ya no representan una amenaza y el virus de la viruela ya fue neutralizado. El país está de nuevo a salvo, así que descansa, relájate, duerme un rato... pero no lo suficiente, porque si en verdad te sientes todo un héroe, te retamos a que termines Splinter Cell Pandora Tomorrow en las demás dificultades, donde las cosas se pondrán más rudas que antes.




¿QUIÉN ERES?
MARIO VS. DONKEY KONG
NINTENDO
¿NEMESIS? ¿VENGADOR? ¿HÉROE?
VENCE A DONKEY KONG Y RECUPERA A LOS MINI-MARIOS EN MARIO VS. DONKEY KONG SOLAMENTE PARA EL GAME BOY ADVANCE.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Cartoon Violence
GAME BOY ADVANCE SP
© 2004 Nintendo. Desarrollado por Nintendo Software Technology Corporation. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo www.nintendo.com

ASTERIX & OBELIX XXL

ATARI

¡Conviértete en un vikingo!

Ahora tenemos un juego basado en el popular cómic europeo que narra las peripecias de dos vikingos muy graciosos e intrépidos, que podrás disfrutar en tu Nintendo GameCube. Esta aventura está llena de acción y eventos clásicos de Asterix y su amigo bonachón, Obelix, quienes deberán explorar enormes mundos, encontrar *items*, conocer gente e interactuar con muchos elementos para completar cada misión.



Dos son mejor que uno

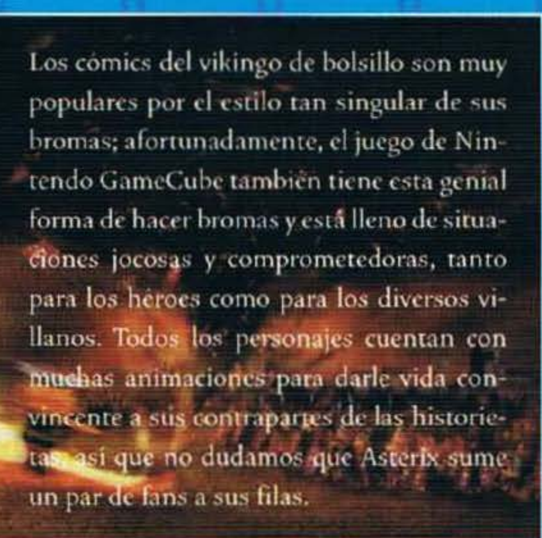
Los dos personajes no sólo tienen que enfrentar los numerosos peligros de cada etapa, sino también deben aprender a trabajar en equipo para poder resolver las complejas situaciones que los esperan. Al igual que en Mario & Luigi, los vikingos deben unir sus fuerzas y actuar simultáneamente para activar *switches*, manipular armas y vehículos para poder proseguir. También pueden ejecutar ataques y combos para pulverizar a los soldados, guerreros y demás oponentes. Ciertos movimientos también sirven para evadir los peligros.



¡Fórmense!

Ya te dijimos que Asterix y Obelix son dos aguerridos vikingos que deben pelear contra sus adversarios, pero necesitarán indudablemente de tu ayuda para poder hacerle frente a la enorme cantidad de peligros y enemigos que encontrarán en su camino. En ocasiones, ¡deberás combatir con decenas de romanos al mismo tiempo! Es avasallador el número de soldados que pueden atacarte en segundos; así que tendrás que aprender a dominar los movimientos y ataques dobles del par de guerreros para poder librarte de los molestos centuriones que te acecharán sin descanso.





Los cómics del vikingo de bolsillo son muy populares por el estilo tan singular de sus bromas; afortunadamente, el juego de Nintendo GameCube también tiene esta genial forma de hacer bromas y está lleno de situaciones jocosas y comprometedoras, tanto para los héroes como para los diversos villanos. Todos los personajes cuentan con muchas animaciones para darle vida convincente a sus contrapartes de las historietas, así que no dudamos que Asterix sume un par de fans a sus filas.

Uno de los detalles más sobrecogedores de este juego son los enormes escenarios, en los que los dos vikingos deberán enfrentar a sus enemigos e interactuar con un sinnúmero de personajes y elementos. De cierto modo, nos recuerda a **Banjo-Kazooie**, por la gran extensión de los territorios y por todos los movimientos que ejecutan los personajes para alcanzar sus objetivos. Ésta es una gran opción para los que gustan de las aventuras y explorar escenarios, así que no lo dejes de checar si tienes la oportunidad.

CATWOMAN

ELECTRONICS ARTS

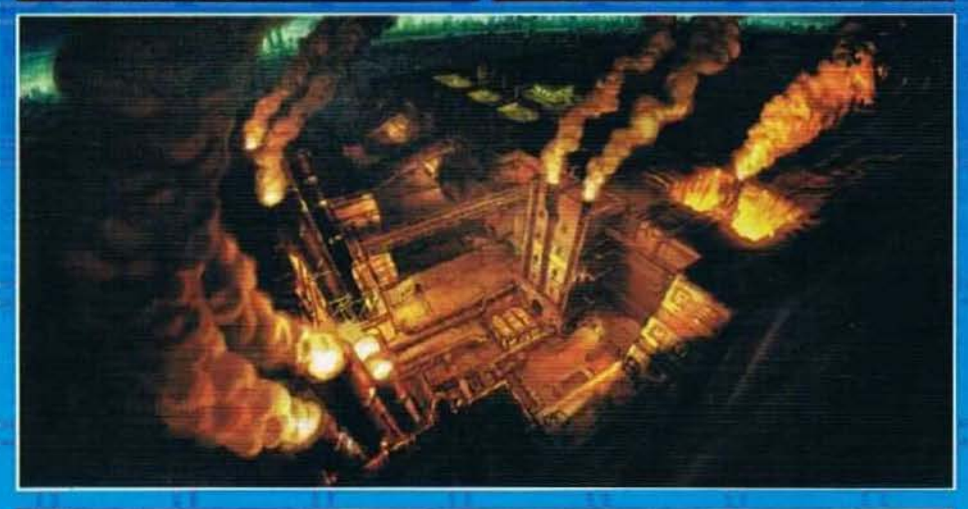


En medio de la noche oscura...

El caballero de la noche, Batman, se prepara para... ialto, no es el hombre-murciélago! Catwoman es la protagonista de esta nueva aventura que llega al GCN y al GBA, y que nos tiene un par de sorpresas preparadas para los que gustan de los juegos de acción y de intriga. Basada en la película del mismo nombre, tenemos en nuestras manos la versión portátil de las rondas nocturnas de esta misteriosa villana, así que afila tus garras, prepara tu látigo y comencemos a merodear.





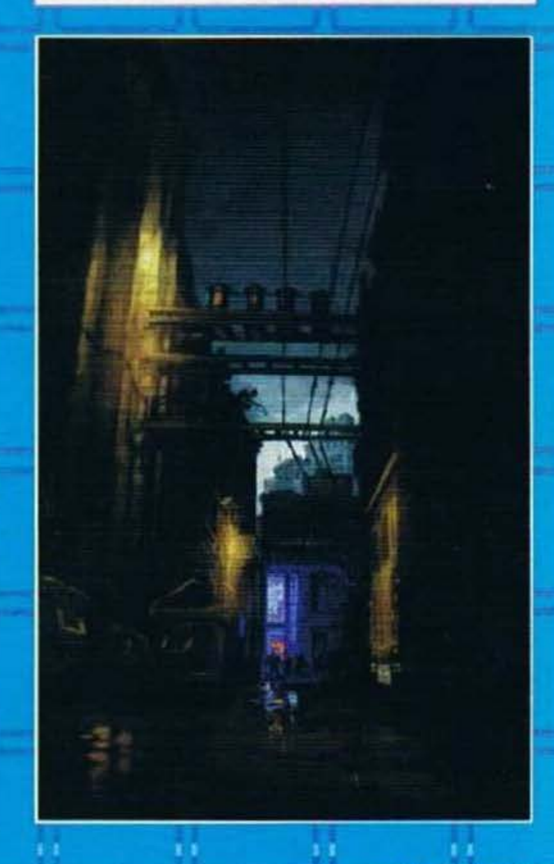


Paseando por la ciudad

El estilo de juego es parecido al de otros basados en películas que han salido últimamente, con vista "por arriba" y enfoque de 3/4 como en **Lord of the Rings** o **Max Payne**. A pesar de esto, notamos una mayor similitud con la acción de **Prince of Persia**, por los saltos y los movimientos que debes realizar para poder avanzar en cada una de las escenas. Siendo Catwoman el personaje en cuestión, tendrás que procurar ser discreto en algunas escenas, no sólo se trata de eliminar enemigos y ya; en ocasiones, deberás infiltrarte en áreas sin ser descubierto.

¡Pelea como felino!

Catwoman tiene diversos movimientos básicos que debes saber usar y otros que podrás ir aprendiendo conforme avances en tu juego; algunos te sirven para explorar cada escena y otros, para atacar a los enemigos. Dependiendo de la situación a la que te enfrentes, deberás juzgar si es momento de atacar, o bien, de escapar. La dama felina puede usar sus garras y patadas contra los oponentes, además de su fiel látigo que le permite agarrar e impactar cosas y adversarios; como verás, no es la clásica princesa que debes rescatar. Este juego es recomendable para los que gustan de una buena aventura o para quien disfrutó de la cinta.







ÚLTIMA PÁGINA
SEPTIEMBRE 2004

Llegamos a la última página de esta edición, pero no te preocupes, en el siguiente número encontrarás la información más fresca de los próximos lanzamientos, tips, trucos, noticias y reportajes que tanto te gustan. Recuerda que en octubre es el EGS 2005 (ciudad de México), así que ve preparándote para demostrar tus habilidades en los torneos y competencias, ¡allá nos vemos!

Paper Mario 2

Ha llegado el tiempo de cambiar a la siguiente página en la aventura bidimensional del plomero más famoso de los videojuegos, para combatir una amenaza a la que jamás se había enfrentado. Para esta nueva aventura se están aprovechando las capacidades del Nintendo GameCube para lograr efectos sorprendentes y escenarios llenos de color. Y lo mejor de todo, iahora tendrás a un público para calificar tus acciones en las batallas! ¿Quiénes serán tus aliados y qué retos tendrás a tu paso? Esto y más te lo diremos el próximo mes.



Pokémon RedFire y LeafGreen



El concepto Pokémon sigue causand gran expectación en el mundo de Ninten do y ahora, aprovechando las ventajas d Game Boy Advance, podemos disfrutar d una versión mejorada de las dos primera ediciones que salieran allá en 1998. Una de las ventajas es el nuevo adaptador ina lámbrico que deja atrás el uso de cables y te permite participar en batallas o interac tuar con tus amigos en el Union Room.

SECOND SIGHT

¿Qué harías si de repente te despertaras en una cama de hospital sin recordar tu pasado, ni por qué estás allí? Ése es el conflicto que vive John Vattic, un reconocido científico a quien se le han practicado diversos experimentos para darle poderes psíquicos. Las misiones se dividen en presente, donde usas tus nuevos poderes para sobrevivir, y las del pasado, en las que debes valerte de la fuerza física normales al estilo Splinter Cell.





Envíanos tus preguntas, sugerencias quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet www.nintendo.com.mx.

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestras oficinas ubicadas en:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México D.F.

FIFA 2005



La Eurocopa y la Copa América ya so parte del pasado, pero pronto será inicio de la nueva entrega de los juego de la FIFA. Si pensaste que el 2004 fu un buen año para este título, espera ver las mejoras y las nuevas adicione que Electronic Arts ha preparado para 2005. ¿Se integrarán nuevos equipos? ¿Habrá nuevas opciones de juego? Todo esto más te lo diremos en el próximo número de Club Nintendo.

Septiembre mes de







Por la compra de este paquete *TE REGALAMOS UNA PLAYERA.*



METROID PRIME

Presenta tu ticket de compra de cualquier producto *NINTENDO* y prueba tus habilidades en el tiro al blanco de *MARIO*.

Horarios de
Actividades
Tiro al blanco

4:30 a 5:00 pm.
5:30 a 6.00 pm.
6.30 a 7:00 pm.

Fechas de
Actividad
por tiendas

Sábado 4	Perisur
Domingo 5	Coyoacan
Viernes 10	Polanco
Sábado 11	Satélite
Domingo 12	Centro
Sábado 18	Santa Fe
Domingo 19	Durango
Sábado 25	Puebla
Domingo 26	Puebla

12 meses sin intereses

EN TODOS LOS PRODUCTOS NINTENDO CON TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO

